

64
AMIGA
PC * PLUS

COV

Computeros: Világ #29/30

— IV. évfolyam

1992. 9. szám

1000 Ft

A POKOL ANGYALA MAGIC CANDLE MOONFALL



BUCK ROGERS 2.



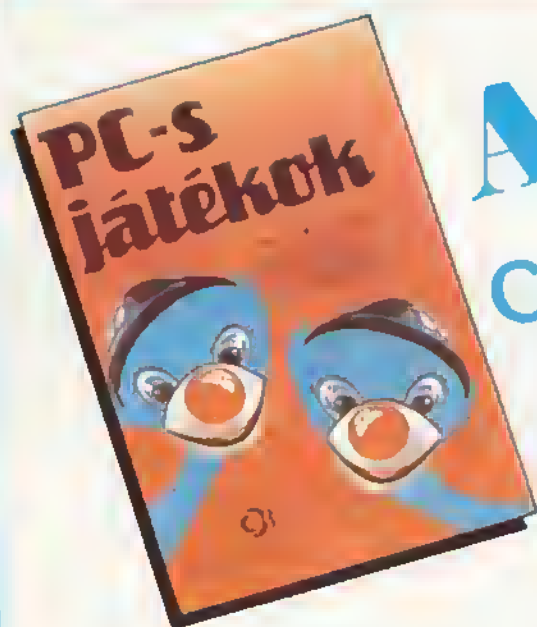
LAURA BOW 2.



LEGEND OF KYRANDIA



Outside Brandon's home



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomról: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,**
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**

...már kapható!

Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)

Csak úgy ömleaztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; PLUS/4 SAROK: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Kírálylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; ELSŐSEGÉLY: kb. 10 oldal és a szemünk józott, mire bepötyögtük! DEMOLÓGIA: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); BUYŐS CARTRIDGE-EK: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Glga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



CoV 29-30

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/8-9. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelős szerkesztő: CoVboy

Borító: Punisher/Digital demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Csarnoch János (Jeen)

Homoki Péter (HAPI)

Szalai Balázs

Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímet!
Bankcím: (azt a címet felejtetd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor, kol) használod, ha csokken rendelés újsgot, Evkonyvet vagy egyéb papiruszt, és a csokket nem ml küldtük Neked. Ezt a címet kell belrni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csokk középső szelvényének hátoldalára legyenek szívosok mindig ráírni! COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és ezt, hogy a pénzt mlre adtd lell!)

Térjesztő:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megte-
lálható hírlapárústó szoküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a kö-
vetkező üzletekben és áruhelyeken:

ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Duna u. 5.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja

(SZAMALK), Bp. XI. Szekess A. u. 68.

Műszaki Könyvárúház, Budapest, VI

Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Széchenyi u. 49

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széc-

honyi u. 21

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szi. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csápó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,

Batthyány u. 10/12.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét,

Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba,

Lapény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

RAMORG GM, Zalaegerszeg, Kosztola-

nyi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vosa Sándor

A CoV következő száma
1993-ban, a február 15-én
kezdődő heten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Előfizetés'93, CoV Ütemezés'93...	2
News (64, Amiga, PC)	3
A pokol anyja (64)	6
Moonfall (64, Amiga)	8
Starbyte Super Soccer (64, Amiga, PC)	11
Diplomacy (64, Amiga)	12
Magic Candle 2.felvonás (64, Amiga, PC)	13
Buck Rogers 2. — Matrix Cubed (64, Amiga, PC)	19
Amiga Cricket (Amiga)	31
Deuteros (Amiga)	32
Melléklet	
Laura Bow 2. — The Dagger of Amon Ra (Amiga, PC)	33
The Legend of Kyrandia (PC)	37
Tökös Mákos	41
Narco Police (64, Amiga)	
Star Wars/Halálcsillag (64)	
Windwalker - befőzés (64, Amiga, PC)	
Speedball 2. — kiegészítés (64, Amiga)	
Adventour	43
Gateway to the Savage Frontier (64, Amiga, PC)	
Neuromancer (64, Amiga, PC)	
Dragon Wars (64, Amiga, PC)	
Death Knights of Krynn (64, Amiga, PC)	
Bloodwych (64, Amiga, PC)	
Elsősegély (64, Amiga, PC)	47
Plus/4 sarok	49
Mindenféle (News, tippek, POKE-ak, programozástechnika)	
Laser Squad	
Digital Ball	
Rockstar Manager	
Crater+ térképek	
Hirdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Az jutott az eszünkbe, hogy hosszú lett a tartalomjegyzék, következésképpen CoVboy bátyótól kell elrabolnunk pár sort, hogy legalább bevezetője legyen a lapnak, úgyhogy hátul találkozzunk...

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzáuk leközlhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be. Dupla szám lévén 2 x 10 doboz dukál!

1-1 doboz mágneslemezt nyertek (zárójelben a géptípust is felhúntuk):

Abai István, Budapest XI (64)
Cseke Gábor, Balassagyarmat (64)
Fodor Artlla, Érsekudkert (64)
Galuska Szabolcs, Miskolc (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)
Harangozó Zsolt, Békéscsaba (64)
Harsányi Zoltán, Debrecen (64)
Horváth Olivér, Pécs (64)
Hosszú Péter, Zamárdi (64)
Odor Zoltán, Dorog (64)

Kis Simon Csaba, Cered (Ami)
Kiss Akos, Debrecen (PC)
Markovics Norbert, Arndt (64)
Szatmári Péter, Nyírbátor (PC)
Szigeti Sándor, Budapest XI. (Ami)
Torbaj Péter, Budapest III. (PC)
Váradi János, Debrecen (64)
Varga Tamás, Szolnok (64)
Varga Viktor, Miskolc (64)
Varga Zoltán, Szentgal (64)

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 28-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

SUPERCARS (C64), SHADOW OF THE BEAST I. (C64)

A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 26-ban megjelent rejtvényre helyes megoldást beküldők között megta-
tott sorsoláson 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Finta Norbert, Várpalota
Egr Csaba, Dunaujvaros
Wagner Péter, Paks

Hatvágner Attila, Veszprém
Varga Viktor, Miskolc

Nyereményüket postai úton juttatjuk el!

A CoV '93 évi előfizetése

Előjáróban szeretnénk megköszönni mindazoknak a bizalmát, akik az 1992. évi előfizetők lapunkat. Reméljük, ők továbbra is előfizetőink maradnak. Az év eleji bizonytalanságot követően áprilistól szilárdabb latára helyezték a CoV megjelenését, ezt bizonyítja, hogy az év közepétől már elenyésző volt az ezzel kapcsolatos iklamaciók száma. Az előfizetőink között is csak néhányan voltak, akik év közben egy-két számat nem kaptak meg, erről viszont már nem lehetünk, több ezres nagyságrendű tételnél sajnos a Posta berkein belül is előfordul némi hibaszázalék. Természetesen a problémás eseteket azonnal orvosoltuk, így senki sem maradt előfizetett CoV nélkül!

Másodsorban szeretnénk elvenni a kedvet mindazoknak, akik halálhiúnger keletének, és legszörvsebben a pokolba klvännának bennünket (mert ös is vannak egy páran), továbbra sem öhatunk kipusztulni, özt bizonyítja az a tény is, hogy immár az V övfolyamot kezdük el taposni! Ha nagyon ögne a ház, talán ös a par sor sem lenne itt a lap létéjén

JENI! 1993-ban is rontjuk a levegőt köiretekben, s mazochista (gy.k. önkínzásban örömet leltó személy) az, aki ettől a megélvezetéstől akarja magát megszabadítani! Előfizetőink ezzel a számmal együtt meg is kapták a gyönyörű, mosolygó, aranyos rózsaszín csokkakcskát a borítékban, mely a bevezetés díj áruja a csodálatos eseményre, hogy évente 9 (dupla szám esetén 8) alkalommal postaiúton kincset rejtegetsen! Arra, hogy az utcán megvásárolható példányokban ezúttal miért nem helyeztünk el csokket, nagyon egyszerű a válasz: Egyrészt, mert az újságárusnál állandóan kipothyogós ötleteit visszatenni, így tavaly is rengelegen reklamáltak, hogy miába keresitek, nem találjátok! Másrészt ezt a kérdéseket hogy ki tudjuk hogy ki tődsédsé feladni assad dolgoi egy kicsit feleslegesnek is tartjuk, aki a számítástechnikával foglalkozik feltételezhető, hogy egy ilyen csokket ki tud lőto-
ni

- Kérsz a postán egy rózsaszín postautóványt, mely áll úgy 3 részből (bal, középső, jobb)

- A bal felső részre beírod a címet

- A baloldali középbe beírod az összeg címzettjét: OTP, Bp. XI. Lányi J u 30 1117 (és nem ott reklámsz, ha valami gondod van, hárlem nálunk! Az OTP csak a pénzünkel kezel!)

- A jobb oldali szelvényre ugyancsak az OTP címét írod be
- A középső szelvényre írod azt a címet, ahova az előfizetői példányokat kéred, nyomtatott belükket és IRÁNYÍTÓ SZÁMMAL, mert ezekről a szelvényekről kerül számlázás (pénz rögzítésre a néved és címed)

- Ugyancsak a középítő szelvény harmadik oldalára, a megjelölés rovataba beírni az MNB számot (MNB 218-98426/41853-7), valamint: az, hogy CoV 93-as előzetése. Ha az MNB számot elfelejtendő írni, úgy esetleg az OTP levelezővel véle, hogy kinek küldte a pénzt, mert nem tudja, hogy melyik számlára továbbítsa a pénzt, s ez esetben ne csodálkozz, ha üres marad a postaküldő!

- Most már csak az Összeg megjelölése van hátra, melyet baloldalon számmal és betűvel, középen és jobb oldalon csak számmal kell kitölteni

Az 1993 évi előfizetési díj 700,- azaz Hét száz magyar forint, ennyit kell a csekkre írni, ami ugyan semmiel visszahőkkenetnei attól, hogy lábadd nyoma sísítergő füstcsík formájában jelenjen meg a lakásod és a posta között, ám gondold csak a következőkre.

- Eleied már megini sivár lenne, ha nem biztosítanád magadnak azt, hogy a következő CoV-nak boldog tulajdonosa leszel.

• Nem kell állandóan az újságos nyakára járnod, és nem fog nyelget az a vesztőly sem, hogy a „MEG NINCS”, „MEG NINCS” után „ELFOGYOTT” lesz a válasz.

- Hallottál már róla, hogy tervezik a kétkulcsos AFA bevezetését? A lapkiadás — éppúgy, mint általában az élelmiszerek — egyelőre a 0 %-os kulcsba tartoznak. Na már most, ha a 0 %-ot megszüntetik, és lesz belőle 8 %, vagy ki tudja mennyi, az azt jelenti, hogy példányonként jónéhány Forintot ezemúl állam bacsinak újabb adó címén kell befizetnünk, vagyis kénytelenek vagyunk pár Forinttal teljebb küszni. A CoV 1993-as végleges árai még mi sem tudjuk, ám az évközi dolgok előfizelőinkre nem vonatkoznak.

- Ismét nagyszabású akciót hirdetünk a csekkot még idén befizetőik között,

• A 700.- Ft egyébkénti sem olyan sok pénz, ha belegondolsz: kb. 10 liter benzin, 40 db buszjegy, durván 20 liter tej (esetleg 10 üveg jó kis sör – CoVboy), vagy 9 CoV főt ki belőle:

Srrrrccssssrrr (Ez itt a cipőd sístergő hangja volt, a posta irányába? — CoVboy)

Köszö, hogy már vissza is érkeztél, s mivel a pénzt 1992 december 31-én előt tartad, te is azok sorába tartozol, akik örült sorsolásokon vesznek részt!

- Természetesen 20-an most sem menekülnek meg attól, hogy visszavigyék a pénzüket. Ők lehet, hogy megint turcsán fogják a postásra tekinteni, de aggodalomra semmi ok, ingyen Cdv-ök boldog tulajdonosai lesznek egész évben.

• Sokan kifogásolták, hogy csak 1 db nagy nyeremény volt az 1992 évi előfizetők között megtartott sorsoláson, így a nyertes esély is minimális volt. Ezért úgy gondoltuk, a tőrtét felszereletjük, s így nagyobb eséllyel vehet részt bárki az 1993 évi előfizetők között 1993 februárban megtartandó sorsoláson. A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992 december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsoláson azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából „lefelejtik” az irányítószámot (3 napot ráment, amíg az összeszt kikerestem! — CoVboy)!

A következő nyeremények kerülnek kişorszólásra

- 1 db. hordozható sírreo k6rkazett6s r6di6-magnetofon
- 1 db 20 K/s DATA-BANK t6pusu manager kalkul6tor (sz6mol6g6p, mely egyben 6zenetek, nevek 6s telefonsz6m6k t6rol6s6ra, keres6s6re is alkalmas, 20 karakteres LCD kijelz6vel);

3 db WALKMÁN (sétálómagno).

5 db mikrokapcsolós Quickshot joystick.

– 10 doboz FUJI 5.25" HD-s lemez

— 10 db zsebszámológép.

— 20 előfizetőnknek visszaküldjük az előfizetési díjat

Szóval ennyi! Ha még nem írtétek volna a postára, akkor még egy dolgot kell a füledbe sügnünk: 1993-ban már nem csak a leírásokkal beküldők között sorsolunk ki egy-egy CoV

megjelenésekor 10 nyenesnek 1-1 dobdz mágneslemezt
hanem az előlizei:ők közön is tartunk ilyen sorsolást! Szé-
remsé esetben akár minden sorsoláson nyerhetsz egy do-
bdz lemezt (persze, csak ha előlizei vagy)! Hé, hova tudsz
várj meg egy pillanatra!
Ha valaki úgy érzi, hogy ez a csokk-kötési mese kicsi ma-
gas, az főlünk is kérhet csokket, de a főladó és az összeg ki-
töltése alól ez esetben sem mentekülők meg!

Na most már mehetsz! Mi? Hogy közben bezárt a posta?
Nem baj, holnap sem késő.

A CoV 1993 évi ütemezése:

Commodore Világ #31 (1993/1.) 1993 február közepé

Commodore Világ #32 (1993/2) - 1993. március közepé

Cornmodore Világ #33 (1993/3) — 1993. április közepe

Commodore Világ #34 (1993/4) — 1993 május közepé

Commodore Vilag #35 (1993/5.) — 1993. június közepé

Commodore Világ #36 (1993/6) — 1993 szeptember közepe

Commodore Világ #37 (1993/7.) — 1993 október közepe

Commodore Village #38-39 (1993/8-9) - 1993 december eleje

A jövő évi CoV Évkönyv'93 elől sem menekültök meg, bár számításaink szerint ennek a könyvnek a megjelenésére várhatóan ismételten csak az év második felében fog sor kerülni.

NEWS

Kaland/RPG

— (64), Amiga, PC —

A 64-esek egyelőre csak bizakodhatnak, hogy a Konomi jövőre nekik is kiadja a legújabb Batman játékokat, amely ezúttal egy jó kis kaland: **BATMAN RETURNS**. Jo Joker és Penguin kedest kívánunk!

— Amiga, PC —

Ismét egy nagyon szép kalanddal lettek gazdagabbak az Amiga és PC tulajok. A Core Design Sierra stílusú, és nagyszerű grafikával megalkotott játéka, a **CURSE OF ENCHANTIA** leginkább trappáns ötletével (pl. okrobala akciók, vízalatti kalandok stb.) ragadja magával a megrögzött játékosait.

— Amiga, PC —

Az ember már-már azt hinni, hogy kezdnek teljesen eltűnni a jó kis szöveges kalandjátékok. Ezt az aranyt kívánja most javítani a **Software 2000**. A **HEXUMA** egyetlen libája, hogy a **Das Auge des Kal** alcímet viseli és ebből a halandó kitalálhatja angol verzió nem akad a környéken. Ennek ellenére a **Soul Crystal** jegyeit viseli, talán ennél még jobb grafikával. Egyszer minden keppon érdemes rajta átvérgetni!

— Amiga, PC —

Kis Getto Bandája megint visszatér. No nem Getto leszerelését unnopeljük pontosabban nem csak azt. A **Virgin** egy jó kis kalandot nyomor a nagyérdemű elé, melynek egyszerűen csak a **KGB** nevet adtak. Makszim Rukov személyében kell aljatszanunk egy KGB tiszt szerepét. Tenykedő sünket segítik a kepernyőn alul megtalálható ikonok. Van ebben a játékban peresztrojka, glasznosztj, Gorbi papa stb.



△ Mint a Mixed Up sorozat — Curse of Enchantia



△ Kis Getto Bandája visszatér — KGB



△ HEXUMA — Á la Soul Crystal

— Amiga, PC —

Bizonyára akadnak néhányan, akik megkísérlik megverték a Goblins okozta megrázkódtatásokat. Nekik talán nem jó hír, hogy nyakukon a **GOBLINS 2 — THE PRINCE BUFFOON** a Coktel Vialon prezentálásában. Hogy mi emeli ki az előző részhöz képest? Talán a meg félelmetesebb grafikai megoldások!

— Amiga, PC —

A Coktel Vialon termékenységet bizonyítja egy új, fantasztikusan jó játék megjelenése is. A **WEEN — THE PROPHECY** egy bámulatosan szép grafikával megalkotott kalandoska mely a „Kék Szikla” földjén játszódik, ahol is három mágikus követ kell megszerezni ahhoz, hogy a bolygó elkerülje a végső pusztulást.



△ Nem emezen, hanem AMAZON

— Amiga, PC —

Jó hír a szerepjátékok kedvelőinek, hogy kis hazánk programozói, valamint az **Electronic Zoo** jövőhából hamarosan meg-



jelenik az **ABANOONED PLACES II**. Aprólkosabb, kifinomultabb grafikai megoldások — főként a dungeon-okban — jellemzik a játékot, melynek színvonalán erődik, hogy a programozók mindent igyekeztek kihozni magukból!

— Amiga, PC —

A Core Design egy nagyon szépen elkészített 3D kalandot dobott a piacra. A **DARKMERE** Gildorn királyságában játszódik, ahol elszabadul a pokol. A mi feladatunk lesz, hogy rendet tegyünk, ezt azonban orkok, elfek és egyéb lonyek próbálják majd megakadályozni.

— Amiga, PC —

A helyszín Roma, az időben egy próci visszanyergalunk, hogy **Hector** uralkodása alatt próbáljunk meg karriert elérni. A

Millennium legújabb kalandjában a **ROME AO92 — PATHWAY TO POWER**-ben ragyogó hangeffektek és nagyszerű grafika ötvözésével érték el, hogy rabszolgaként kezdve császárrá válhassunk!

A PC-szek megint közzíthatnak vagy 8 db. 1 megás lemezt, hogy lehessék az **Access** által hamarosan kiadásra kerülő **AMAZON — GUARDIANS OF EDEN** c.

programot. A leikus szemével ez úgy kb. a **Zak McKracken**, **Heart of China** és az **Indiana Jones 4** keveréke. Filmfeldolgozás, mely történet a brazíliai őserdő mélyén, az Amazonas vidékén játszódik.

Szimuláció

64

A **Code Masters** neve még ma is fémjelzi az egyre állányabb C64-es választékot. Most egy újabb snooker (gy.k. angolok által kedvelt biliárdjáték) került terítékre, amely a **CLU BOY** nevet kapta. Nem valami nagy durranás.

64, Amiga

Az **Epyx** mindig is sportjátékaival volt híres. Ezúttal a **CALIFORNIA GAMES II**, részét jelentették meg. Ebben több deszkaszám (Body-deszka, hódeszka, gördeszka), Jetsurf és sárkányrepülő szám kapott helyet. Hát akkor 3,2,1...

64, Amiga

Vannak néhányan, akik nagy golf mánlások, nekik íme egy újabb csomago: a **NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF** a **Grandstream**-től. Mi nem vagyunk valami nagy golf-pártiak (**Maximum VW téren — CoVboy**), úgyhogy sok véleményt nem tudunk mondani róla, aki kíváncsi rá, szerezzé be!

64, Amiga

Akkor a hagyományos focit szeretik most sem maradnak progy nélkül. Ezúttal az **Idea** hozott ki egy új produkciót, mégpedig az **EUROPEAN CHAMPIONS**-t, melyben egy teljes EB menetét játszhatjuk végig a selejtezőktől a döntőig. Kár, hogy kis hazánk csepatal valahogy hiányoznak...

(64), Amiga

Az autóversenyek kedvelőit körözhetnek kedvükre a **Gremlin Graphics** új autóversenyében, a **LOTUS III — THE ULTIMATE CHALLENGE** különböző nehézségi szintjein. A 2 játékos opció teszi igazán élvezetessé a játékot.

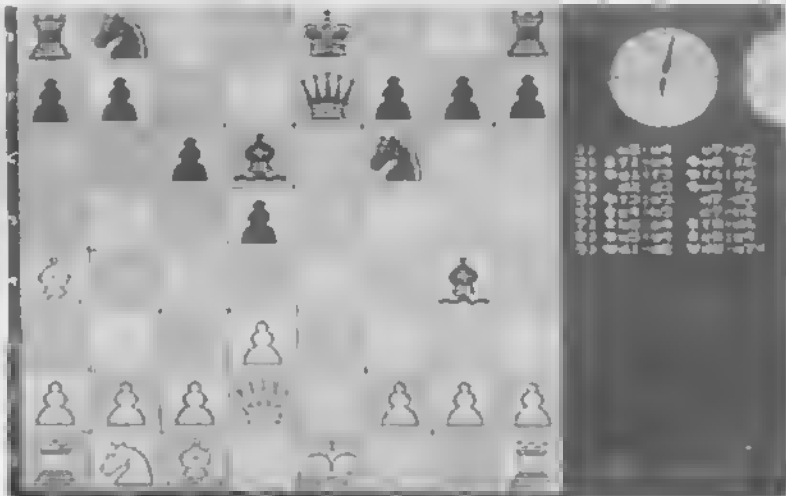
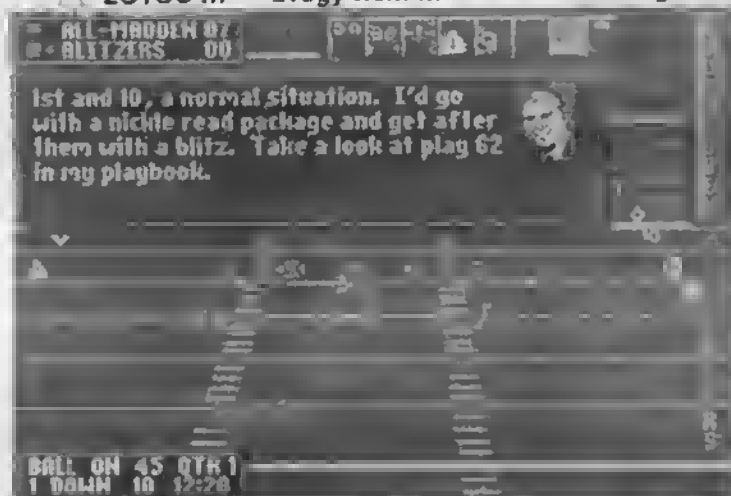
Amiga

Gondoljuk az különösebben nem zavar senkit, ha olimpiát rendeznek valahol. Ám, ha az állatok között rendezik meg? Akkor már mindenki odafigyel. Erre utazott a **Millennium** is, amikor elkészítette az **AQUATIC GAMES**-t, amely az állatok közötti olimpiát szimulálja nyolc sportágban. Kém. szóval 14 éven felülieknek nem ajánljuk!



△ **LOTUS III — avagy nem minden lótosz virág**

△ **Ez az olimpia „állati”! — AQUATIC GAMES**



△ **Foci megszállottaknak — John Madden F. II.**

△ **A sakk-matt még csak OK., de mi az a CHESS CHESS?**

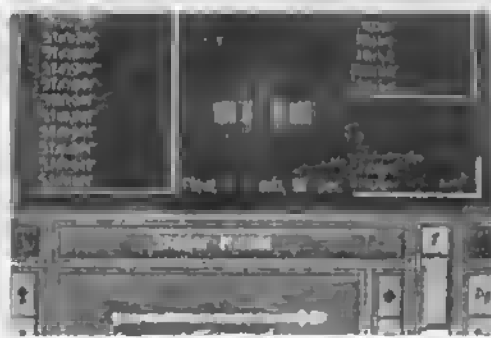
Amiga, PC

A motorversenyek hívei inkább válasszák a **Psygnosis** gépját, a **RED ZONE**-t, melyet 3D poligon-grafika, és szédülétesen élethű megoldások jellemeznek az RVF Hondával való örületes száguldás során. Nagyon jó kis motorverseny!

PC

Az **Electronic Arts** csak PC-n edta ki a **JOHN MADDEN FOOTBALL II**, részét, mely az amerikai foci kedvelőinek újabb csomago. Aprólékos elemzések, manipulációs lehetőségek segítik egy teljes meccs kivésését. Főként megszállottaknak ajánljuk!

PC



A **Wing Commander 1-2** gyönyörű animációl, dígi hangje ösztönözhet a **Microplay**-t, hogy lepipálja az **Origin**-t és valami jobbat prezentáljon. Nos, úgy gondoljuk ez sikerült is! Az **XF 5700 MANTIS EXPERIMENTAL FIGHTER** rendkívül jól sikerült szimuláció, melyben 100 fős küldetést kell teljesítenünk.

PC

Már elég régen volt sakk a **NEWS**-ben! Ezt e sort most megtörte a **Digital Concepts**. Az új sakkprogram a **CHECK CHECK** nevet kapta, találó nem? Ez a sakk állítólag mindent tud, amit ma egy sakkprogramnak tudni kell, persze PC-n!

Stratégia

Amiga, PC

Az SSG (nem az SSI!) ausztrál software-ház produkciója a **CARRIERS AT WAR**, mely 1941-ben játszódik, és a japán flotta pilótáit kell megfelelően bevetésre indítaniuk Pearl Harbour, valamint az amerikai csendes-óceáni flotta ellen. Nyilván szép

▼ Japán csapások az USA ellen — Carriers at War

3D animációk teszik élvezetessé, az egyébként is izgalmas stratégiát, melyben gyakorlatilag a Korall Tengeri támadásokat és a Selamon offenzívát is!

Amiga, PC

A Blue Byte az I világháború epizódját dolgozta fel a **HISTORY LINE 1914-1918** c. programjában. Akik játszottak a *Battle Isle* c. programmal, azoknak ismerős lesz a kezelési, a térkép-rendszer és könnyebb

lesz egy jó kis stratégiát kidolgozni, mivel a játék jegyeit onnan vették át.

Amiga, PC

A Mindcraft jóvoltából eljátszhatjuk egy diktátor szerepét a **MERCENARIES** c. játékban. A játék kezelése és az egész vezérlési rendszer a *Breuchi Rules of Engagement*-re emlékeztet. A játék viszonylag bonyolult, így órák alatt talán elegendő ki-szabozni, egyáltalán hogy induljunk el

▼ Háborúsdí a tízes években — History Line 1914-1918



Arcade

64, Amiga

Tudja-e valaki, hogy mi az a Power Ninja egy másik dimenzióban? Nem? Akkor mi megmondjuk. Az a ZOOL. Most már mindenki okosabb lett, ugye? A *Gremilin Graphics* legújabb beromságának adta ezt a nevet, mely játékban Zool barátunkkal kell körkálnunk a lencsés tudó hány pályán át, miközben mindentféle pirulák begyűjtése közben veszélyes tótkolage leselkedik ránk...

64, Amiga

Ha mondjuk összekotyvesztjük a *Boulder Dash*-t és egy hagyományos maszklós játékot, akkor megkepejük a **TRODDLERS**-t, amit a *Sales Curve* programozói követtek el. Jó kis császka-mászka melyben a haladásunk érdekében különféle blokkok tífizolijával kell kísérletezgetnünk 100 szinten át.

64, Amiga, PC

A vadállatok ismét örülhetnek, hiszen kiballagott a piacra a *Psychosis* jóvoltából a **SHADOW OF THE BEAST III** része. Szépen kidolgozott, többszörös mélységű hátteriscroll, Amigán ragyogó zene, de sok új ötletet a játék nem tartalmaz.

64, Amiga, PC

Még mindig dúl a hamburger mánie. Most a *Virgin* rukkolt elő egy hamburgeres klónnal. A **McDONALD'S LAND** lényege ettől a hegyoménysos hamburger összetekő játékokától, itt körkálnunk kell mindenféle, gyűjtögetnünk különféle kártyákat, tárgyakat, miközben a logikailátszó nyelvények próbálják lopni energiánkat. Málleleg eléggé joystick gyilkos játék.

64, Amiga, PC

Játszott már valaki a *Ninja Rabbit* c. játékot? Mi elég hamar megúntuk, még a kettőt is. A *Fleht* nem adta lelt. Miközben szépen kilibegtek a piacra az *Elvira II*-vel C64-re is, újabb *Ninja Rabbit*-ot alkottak, a harmadikat. Neve: **INT. NINJA RABBIT**. Mi ebben a szuper? Talán az, hogy C64-re is elkészült!

64, Amiga, PC

Hűha! A *System 3* sem komolyodik meg végre? A **SILLY PUTTY**-ra mi is csak ennyit mondtunk: putty! Humoros platform-stílusú játék, melyben Dazzledaze-k, Putty-k, teniszlabdák, rágógumik, gumilabdák társaságában kell leküzdenünk az egyes szinteket. Nagy ész kell hozzá, az biztos, de azért lehet rejte nevetni egy nagyot!

Amiga

Atye getyel Jón az **URIDIUM 2** Amigára! Ettől most ugye henyettesett mindenki? *Andy Braybrook* barátunknak bizonyára megátharott a *Fire & Ice* és a *Paradroid* programozása, hogy ide jutott. Mit is mondhatnánk az *U2*-ről? Végy egy tücsöt joy!

Amiga

Aki emlékszik még a legendás *BC Bill* c. játékra, nem fog eszébe jutni a kis *BC* kalendárisban sem. A *Hudson Soft* most megjelent **BC KID**-jében kis barátunkat a legkülönbözőbb víziszörnyek, dinoszauruszok stb. terrorségén keresztül kell átviccelődtetnünk, hol úszva, vízben, hol tarzan módján kötéllel lengve, hol csak úgy netúr ezárazon, egyszerűen csak győzzünk átmenni az összes pályán.

Amiga

A *Core Design* újabb rajzfilm és képregényhöz választott ki, *Dinodilebug*-ot, aki nem tudná hirtelen ki ő, azoknak elmondjuk, hogy olyan nyomott potája van, s úgy néz ki, mint aki teniszkapát visel, és két antenna van a fején. Szóval a **DOODLEBUG**-ben Imént körülírt barátunkkal és klassz kis varázsceruzával kell kiszabadítanunk *Lady Bug*-ot, a király lányát az ördög logságából, így jutalmat kapunk!

Amiga, PC

A *Microids* úgy gondolta, hanyagolja a C64-eseket, viszont PC-re is kiadták a **NICKY BOOM**-ot, amely elég nagy boom-mal mit lehet almodani egy gyorsan, ugorjunk, lovaldózzunk stílusú játékról? Kb. 15 perc alatt lehet végigmenni az összes pályán!

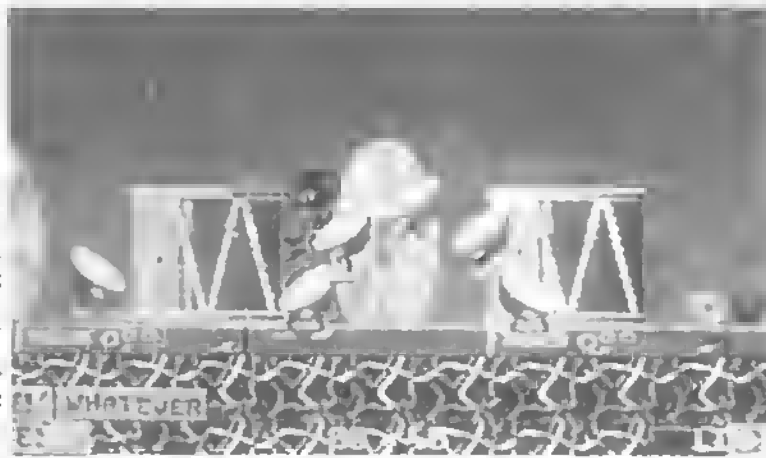
Amiga, PC

A konzolok játékgépeken, Japánban és az USA-ban is hónapokig vezette a TOP listákat a **BATTLETOADS**. A *Mindscape* most kiadta ennek a egyszerű tabrintusjátéknak a számítógépes változatát le. Az akciójátékot kedvelőinek nagy csemegét jelenthet!

Amiga, PC

Igazi premier a *Core Design* **PREMIERE**-je, melyben 6 filmtékercet kell visszaszerezni egy mutánsokkal teli lilmgör egy helyszínen, hogy esziére bemutatthassuk az új filmünket a premieren. A kétféle szaxofonok, emberi negységű zsebkések mellett nagyon sok váratlan akadémia és sok érdekes trükk teszi *Indiana Jones*-szerűvé a játékot. Nem is sikerült rosszul!

▼ ZOOLOGIA oia nélkül



A pokol angyala

Mostanában már az is nagy hírnek számít, ha valami megjelenik a jó öreg C64-esre, a dolog még érdekesebb, ha mindez hazai vízeken történik. Nem is olyan régen nálunk is beindult a nagy reklómkampány, amely egy új hazai szöveges kalandjátékot hivatott támogatni: A POKOL ANGYALA. Az Oliver Software által készített játékol a Blue Angel Adventure Studio forgalmazza, náluk megrendelhető.

A program kezelése:

A program egy hagyományos, szöveges alapú kalandjáték, amely hűen ötvözi a kaland- és szerepjátékok elemeit egyaránt. A Soul Crystal-hoz hasonlóan itt sem kell szöveget begépelni, hanem az előre megadott válaszok közül választhatunk. A szövegtárolás a joy fel/le húzásával lehetséges, majd tűzgomb megnyomására aktivizálhatjuk a megfelelő parancsot. Az, hogy a parancsot követően mi történik, a képernyő központi részén jelenik meg, két sáv között. A képernyő jobb felső részén irányítót találunk, az írásra lehetőséget a helyszínek közötti járkálást. A haladásunk ugyancsak a joystick segítségével válik lehetővé. Az irányító és a lehetséges válaszok közötti átkapcsolás a 'SPACE' segítségével lehetséges, a nálunk lévő tárgyak listáját (gy.k. inventory) a 'I' billentyűvel kérhetjük le, a ennek a billentyűnek az ismételt lenyomásával visszatérhetünk a játékhoz! Az 'S' és az 'L' billentyűk játéktárolás kimentését és betöltését teszik lehetővé.



A kerettörténet:

„Az egész egy langyos, május eleji délelőtti kezdődött... Elv egy festői, kicsiny falucska a hegyek között, lakói istentelők emberek. A települést minden oldalról hegyek veszik körül, a faluba csak egyetlen út vezet egy szorosan keszül. A falu lakói éppen a délelőtti istentelől gyerekeket hazahozták, amikor hirtelen egy hatalmas lángnyelv csapott fel a falu főterén, kőköves hűt árasztva. Az emberek megtorpantak, a a féltelenül remegve, némán meredtek arra a szörnyű alakra, aki lassan testet öltött a földöntúli máglyában. Az idegen lény felemelte ádázul vigorgó arcát, és megszólalt; mély, zengő hangja visszhangzott a sír csöndben. — Figyelmeztetek roám, ti bejött ostoba halandók! A Pokol Angyala szól hozzátok! Azért jöttem el az Alvilágból, hogy tudassam veletek: ottól a perctől kezdve én vagyok az Úrtok, Parancsolótok! Mostantól Nekem fogtok szolgálni! Aki ellen mer szegülni, a pokolbéli lények vadak martalókéává válik! V-

szent, azok, akik engedelmessékednek, megkapják méltó jutalmukat sok-sok drágakő formájában. Jól gondoljátok meg, hogy mit cselekedtek a jövőben! Figyelni fogom a falukat, a lecsapok azokra, akik ellenállni próbálnak! S bizonyosságul, hogy lássátok hatalmammal, magammal viszem az Alvilág sötét birodalmába azt, aki leginkább árulást bújthat titeket! — Ezzel a pokolfiazt kinyújtotta karját, a megragadta vele a szorosan csöten lelkézt. — Most pedig itt hagyok benneteket, du hamarosan újra elővök! — S ezzel egy nagy villandás közepette mindketten eltűntek, s az egész eseményre csak a gyenge kényszag emlékeztetett. Olyan volt az egész, mintha egy álom lett volna, de sajnos egy nagyon igaz álom volt! A falubeliek elég lassan eszméltek fel. Az emberek szemből hiteltelenség és pánik lényo keveredett. Sokan zavarodottan mormogtak magukban, néhányan idegesen nevettek. Csak akkor hitték el az egészt, mikor a szél játkoson felkapta és deblálni kezdte a lelkész kelapját. — Edes istenem, segíts rajtunk! — Kibájták könnyörögve egyre többen. — Menakulunk el innen! — Lehetett hallani innen-onnan. Lassan mindenki megnyugodott, s a jövőn kezdett el töprengeni, hiszen senki sem óhajtott az ördögnek szolgálni. Am a menekülés útja ekkor már zárva volt, a szorosan át vezető utat hatalmas ködömlés zárta el, megállítva ezzel a menekülés reményét. Végül a falu előjáról és néhány erősebb öreg összegyűlt a falu főterén, a megvitaták, mit is tehetnek, hogy a szorosan csöten lelkézt kimentés a Gonosz karmai közül, a megszabaduljanak az ördögi rablótól. Elhatározták, hogy egy életeri, talá- lékony fiatal legényt útnak indítanak, hogy teljesítse a veszedelmes küldetést — pusztítsa el a Pokol Angyalát. A feladatra csak egyetlen önként jelentkező akadt — Mi — a bíró egyetlen fia. Az útravaló elmozdítás ki- vül számos jótanáccsal a tanárnyakban el- indultunk, hogy megpróbáljuk a lehetetlent: szembeszállni az Alvilág fejedelmével...

A játék:

Induláskor egy koponya hever előttünk (Mindig tudtam, hogy engem nem hagy- nak ki ehonnan! — CoVboy), mi az Alvilág bejáratánál állunk. Lahot drinkelni is, azonban mi inkább lépünk be a kapun ka- resztul az Alvilági városba (E). Most a vál- tozatosság kedvéért nem koponya, hanem kő hever a földön, azt vegyük is fel (FELVE- SZEL EGY KÖVET A FÖLDÖL). Ha elkör- cölünk kétszer észak felé (E, E), megvizs- gálhatjuk a romokat (MEGVIZSGÁLÓD A ROMOKAT), ahol egy parititát találunk, majd mint aki jól végezte dolgát, térünk vissza az előbbi pozíciónkba (D,D). Nyu- gatra egy ajtó vezet, miért ne nyitnánk be? (NY) Ha megvizsgáljuk a faliszekrényt (MEGVIZSGÁLÓD A FALISZEKRENT), ta- lálunk egy álkulcsot és egy kardot. Ezeket vegyük is fel (FELVESZED AZ ÁLKUL- CSOT, FELVESZED A KARDOT), viszont vi- gyázzunk, a mestergorondát ne húzzuk meg. Inkább menjünk kétszer keletre (K, K), és gondolkodjunk egyet. Van parititánk, meg van kövünk, és éppen arra állunk egy keselyű, karmal között egy dög maradvá- nyával. Mi a teendő? Lőjük le a keselyűt (LEDOBOD PARITTYÁVAL A KESELYÜT).

Igy a dög maradványából mi is tunkelha- tunk egyet (FELVESZED A CSONTOT). Menjünk tovább keletre, s tegyünk róla, hogy legyen egy lámpánk, ha közben be- sötétedne (FELVESZED A FAKLYAT). A tér- kép szerinti legalsó szintet ki is lőtük, in- nen viszont nem tudunk felmenni észak fe- lé, úgyhogy irány vissza a faliszekrényes helyszínre (NY, NY, NY), majd menjünk északra (E), itt felvehetjük a falon lévő köte- let, arra gondolva, ha nem tudnánk teljesí- tleni a játékok, akár fel is köthetjük magun- kat (MAGADHOZ VESZED A KOTELET). Gyertünk vissza az Alvilági városba (D, K), északra haladva (E) az Alvilági Főutcán gyalogolunk tovább, megint csak észak fe- lé tudunk menni (E). Itt találjuk az előbb a parititát a romok között. Kelet felé (K) ba- zánt ajtóra lelünk, de az álkulcsal bejutha- tunk (KINYITOD AZ AJTÓT AZ AL- KULCCSAL). Egy szobában áldogálunk. Először is vizsgáljuk meg a szekrényt (MEGVIZSGÁLÓD A SEKRENT), egy kút van benne, vegyük magunkhoz (FELVE- SZED A KURTOT). Egy függöny a szoba- ban, mindig gyanús, húzzuk el (ELHUZOD A FÜGGÖNYT). Nocsak, egy bávány lesz a jutalmunk (FELVESZED A BALVÁNYT). Most a térkép szerint dél felé kellene men- nünk, de ezt nem tehetjük, úgyhogy men- nünk kéne egy kőrt, ám előbb gyerünk vissza abba a szobába, ahol az álkulcsot találtuk (NY, D, D, NY), és rántsuk el az egyik mestergorondát (MEGHUZOD AZ EGYIK MESTERGORONDÁT). Nemi proce- dura után egy kis kajával leszünk gazda- gabbok. Na, most már mehetünk a köpe- nyünkért (K, K, E), egy elhagyatott, málado- zo házba jutottunk (FELVESZED A KO- PENYIT). Továbbmenve keletre (K) kijutunk az utcára, pontosan a Sátán Templomával szembe. Mivel keletre nem tudunk tovább- menni, menjünk be a templomba (E). Itt hatalmas sötétség honol, de sebj, van fá- klyánk. Mindenesetre legyünk óvatosak! A sötétség mélyén az ótáron egy tört látnak, ezt vegyük fel (FELVESZED A TÖRT AZ OL- TÁRRÓL), majd maresztgezzük egy kicsit a szemünket (JOBBA MECSZEMELED A TERMET). Egy elbűt papot vélünk felfedezi- ni, vágjuk hozzá a nemrég talált báványt (HOZZÁVAGOD A PAPHOZ A BALVÁNYT). A pap egy picit el fog ájulni, ha van köte- lünk, kötözzük meg (MEOKOTOD AZ AJULT PAPOT). Ha nincs kötelünk, meg- próbálhatjuk pl. megfojtani... Hívjuk fel ma- gunkra a figyelmet (MEGFUJOD A KUR- TOT), majd gyorsan másszunk ki az ablak- on keresztül a tetőre (a térkép szerint északra) (KIMÁSZOL AZ ABLAKON). A to- lón biztos kísértet tangazdaságot üzemel- tetnek, mert valaki itthagya az asóját, ezt azért vegyük fel (FELVESZED AZ ASÓT). Most másszunk le a falon (OVATOSAN LE- MÁSZOL A HAZ TETEJÉRŐL), az Alvilági város észak kapujához érkezünk.



Főrtelmes mutáns állja el az utunkat, való- akkor is találkozhattunk, ha a romok meg- vizsgálása után (parititá) észak felé folytá- juk utunkat. Szóval a mutánek kéne vala- hogy ottenni jobb időkre. Ennek csak egy- féla módja van először jól hasba kell rug- nunk, hogy összegörnyedjen, ekkor levag- hatjuk a nálunk lévő karddal a fejét (HASBA RUOD, KARDOT RANTASZ...). Ha elrettük láb alól, manjünk tovább nyugatra (NY), egy házba jutunk. Először is a faliszekrényt

vegyük szemügyre (MEGVIZSGALOD A FALISZEKRENYT), ahol egy lézópánz várja új gazdáját, vegyük is fel A falon még látunk egy keresztet, ezt fordítsuk meg (MEGFORDÍTOD A KERESZTET) Dől fölé (D) általában abédoltn szoktunk, mi viszont egy újabb szobát találunk, kandelabóval A kandelabó tetején pedig egy ládika fekszik (MEGVIZSGALOD A LÁDIKÁT A KANDALON). Vegyük ki a ládikából az itt talált rezkulcsot, majd kibeszéljünk vissza az előbbi szobába. Miert volt fontos a kereszt megfordítása, mert a szoba lakója egy azellem, és he dőlől próbálunk ide belépni, a kereszt megfordítása nélkül aligha jutunk tovább... Most gyertünk le a pincébe (LEMESZ A PINCELEJÁRON), ahol egy újabb ladara lelünk. Próbáljuk meg kinyitni az láment talált rezkulccsal (KINYITOD A LADAT A REZKULCCSAL), egy mágikus amulett fog előkerülni, vigyük is magunkkal (FELVESZED AZ AMULETTET). Távozzunk a pincéből (FELJOSSZ A PINCEBŐL), majd a szobából is. Először menjünk vissza kolot fölé (K), ahol kinyituk a muticát, majd vegyük az irányt észak felé (E) Az Alvilági pusztába jutottunk, lölünk egy táblát, Ezzel most inkább ne foglalkozzunk, menjünk inkább tovább észak felé (E), s így a szivatagba jutunk. Barátságos zombival nezzünk farkasszemet. Bár a program ajánlatot tesz arra, hogy bekészöljünk vele egyet, inkább mégse tegyük, mutassuk meg neki az amulettot (FELMUTATOD A ZOMBINAK AZ AMULETTET). A zombi ettől teljesen kikécszül és darabjaira szakad szét Szabad az út nyugat felé (NY), ahol vár állott, most köhalom... az ásatást inkább halasszuk el, viszont vegyük fel a lándzsát (FELVESZED A LÁNDZSÁT). Haledjünk vissza a szivatagon keresztül kétszer köletra (K, K), mire nyomban élénk toppan egy sakál (vokál) A sakált nézzük perseglynek, a lándzsát meg 20 forintotnak, közontekvő a megoldás: (BELEDOBOD A LÁNDZSÁT A SAKÁLBÁ) A sakál elterül mint az alföld, mi meg tovább-mehetünk kelet felé (K). A földön most nem koponya hever, pontosabban az is, csak meg megvon hozzá az összes tartozák is. Nézzük meg, mi van alatta? (FELREFORDITOD A TETÉMET) Nocsak egy bórpaizs, és pont méretes, akkor vétek lenne itt hagyni (FELVESZED A BÓRPAJZSOT). A sakálve-

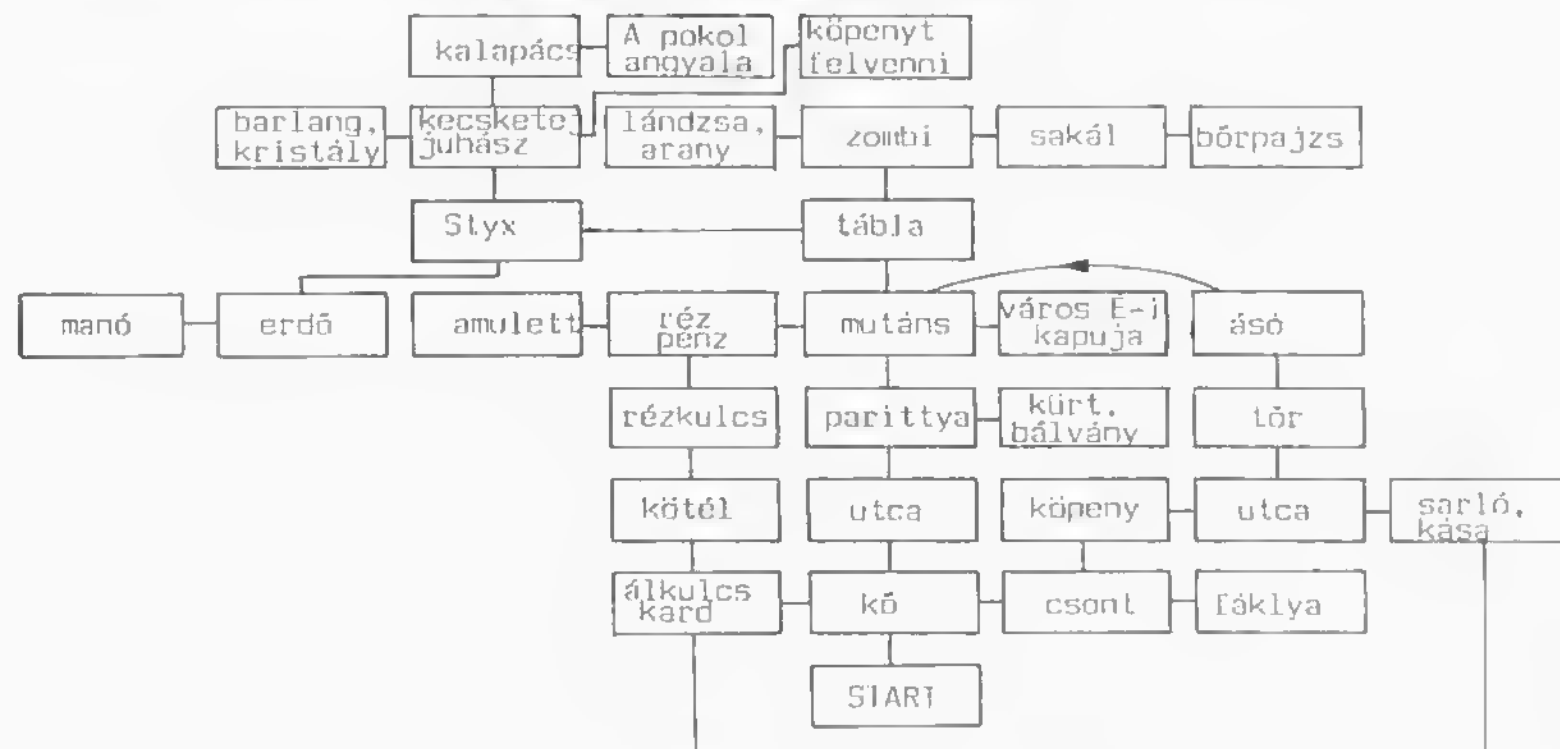
szély már almút, úgyhogy visszamehetünk a szivatagon át a köhalomhoz asni egyet (NY, NY, NY, ASNI KEZDESZ A KÖHALOM MÖGÖTT) Még jó, hogy nem mentünk el Aleszkölz. Itt is aranyra lettünk, vegyük fel az aranyt. Most menjünk vissza az Alvilági pusztába, a táblához, ahol az előbb csak úgy tovább ballagtunk (K, D) Vegyük az irányt a Styx-hez (NY) Itt kódot fog kérni a játék, természetesen ezt mindenképpen fogja tudni leni, ha megvette a játékot, és rendelkezik a játékhoz mellékelt utmulalóval A sikeres válasz után egy kiillon kopár tatra jutunk, célszerű felvenni a köpenyt, az őt így nem fog ránk figyelni. Most menjünk a délre lakvó ordósegbá (D), majd nyugatra a tisztásra (NY) Egy koszos manó üldöggel a földön, csillantsuk meg a szemé előtt az aranyat (MEGCSILLANTOD ELOTTÉ AZ ARANYPENZT), erre utánakap, és kapunk tőle cserébe egy vaskulcsot. Most igyekezzünk vissza az Alvilági város északi kapujához, a mutánsos helyszínrre (K, E, K, D) Van vaskulcsunk, próbáljuk meg kinyitni a kaledi ház ajtaját (K) Itt a fal mellett evezőt látunk, az asztalon cédulát, a polcon pedig egy döglött gyíkot. Az evezőt mindenképpen vegyük magunkhoz (FELVESZED EGY EVEZŐT A FAL MELLOL), de az asztal as polc mellett se menjünk el télenlül (MEGVIZSGALOD A CÉDULÁT AZ ASZTALON, MEGVIZSGALOD A POLCOT) A polcon lált döglött gyíkkal egybekent csak humorral a program, pl. megkérdi: MEGMUTATOD A GYÍKODAT A MANÓNAK? Erre ő megláztja az övét és megmutatja a sajátját! (No comment! — CoVboy) Irány megrni a Styx (NY, E, NY), majd tovább észak felé (E) Egy juhász melegszi a tűz mellott, unalmában kódot kér tőlünk a továbbjutáshoz (kóssz flúkt) Mlután túlestünk a kódkorési procedúrán, gyurtsuk meg a látkyankat, mire a juhász végre megismer bennünket és kapunk tőle egy kecsketojás tömlőt Innen egy hegyvidéki ósvény vezet tovább felfelé, menjünk tovább északnak (E) A sziklák között órlási óriás állja utunkat. Nehogy lekaszaboljuk a karddal, mert akkor ki fogja nekünk odeadni a fómleért cserébe a kalapácsot? (ODAADOB NEKI A TÖMLÖT). Menjünk vissza délre (D), de mielőtt bemennénk nyugatra a barlangba, végazzunk el egy kis köpenyfelhévős frúkkót. Ehhez át kell menni kaledre (K), fel

kell venni a köpenyt (FELVESZED A KÖPENYT), majd vissza nyugatra (NY), és már mehelünk is be a barlangba (NY) A barlangot egy biutális kinézetű óri őrzi, de ha rajtuk van a köpeny, nem lesz gond besurranni mellette A barlangban egy város kirstályt látunk A kalapácsot éppen rdeje lesz aktivizálni (RAVAGSZ A KRISTALYRA A KALAPÁCCSAL) Ekkor megtudjuk, hogy a Pokol Angyalanál az erejét semmisítettük meg! Gyertünk ki a barlangból (K), majd vegyük az irányt ismét észak felé (E) Szálljunk csanakba (BESZÁLLSZ A CSONAKBA) Evezünk ni a szigetre (K) és készüljünk fel a végző összecsapásra! Lépjünk be A gonosz démon így szól felénk „Meghalsz hivany halandó”, miközben egy tűzlabdat ereget el felénk. Ne távozzunk, kaptuk magunk olt a bórpaizsot (MAGAD ELE EMELED A BÓRPAJZSOT), és vedjük ki ezt a manóvert. Erre ő szörnyű haragra gerjed és vasvillájával indul felénk. Cselezzük ki majd a karddal szurjuk hasba (HASBÁSZU-ROD A KARDDAL) Ez váratlanul fogja érinteni, de azért összecsapkodik. Most tejbévaghaljuk a kalapáccsal (HALANTEKON UTOD A KALAPÁCCSAL) Erre etterul a földön nincs más hátra, mint a tórrel szven szun (SZVEN SZUROD AZ ALDOZATI TÓRREL)

A padlóból hatalmas lángesóva fog töltszallni, és minden elsötöl. Gyorsan menjünk ki (NY), majd evozzunk vissza a szigetről (GYORSAN VISSZAEVEZEL), és menjünk vissza egészen az Alvilág kapujához (D, K, K, D, D, D, D). Itt órkodik Korborosz, az Alvilág kapujának őre, atessük meg (ETELT ADSZ KERBEROSZNAK) Lépjünk ki a kapunk (D), és liasszuk ki n rövöszt (ATNYUJ-TOD A RÉZPENZT KHARONNAK) Ezért ő cserébe visszavisz a valós világba Mission Complete!!!

Hát, hogy őszinték legyünk nezzünk töltszett a játékot, a grafika az ilyen játékoktól elvár középes szintű uti meg, a kezeles és a szövegek, no meg a poénok sem sikerültek rosszul, úgyhogy kíváncsian várjuk a folytatást! A KASTÉLY TITKA — Az óriási parcal a játék már javában készült Kíváncsian lessuk a postafiókot, B.A.A.S. mikor dob meg minket egy tisztelőtpéldánnyal. Csak így tovább!

Térkép a Pokol Angyala című programhoz



MOON FALL

Igen sokan hódolnak az Elite stílusú ún. úrkereskedős játékoknak, azok kérésére most következnek a **MOONFALL**, mely még C64-en is hosszú időre a képernyőre előragaszthatja a játékost (hát ha az a 30 perc hosszú időnek azámít, amit vele töltöttem, akkor megengadom, hogy letépkadjáték rólam a ragacsmeradványokat! — CoVboy). Nem szokásunk szószátyárkodni, úgyhogy "ugorgyunk is minggyá belelele":



A Hewson alá tartozó 21st Century Ent. a betöltés után megpróbálja felhívni a figyelmünket arra, hogy dé-dé meg minden, ha zúgmásoljuk a programjukat, pénzért kölcsönözzük stb. Á, már hogy is tennénk ilyet, nem is értjük, hogy feltételezhetőnek rólunk ilyesmit. Különben sem illik tolvajtól lopni, mi az az úrhajó forgási demonstráció — a'le ELITE — az elején, ha nem kopplálás, na de hagyjuk.



Szóval egy billentyűcske megpresselése után mörle számunk elé tárul a 3. számú holdbázis. Mielőtt tüzetesebben körülnéznénk, fordítsunk egy kis figyelmet az irányításra is.

Az Irányítás:

Gépünk alapállapotban mindig horizontálisan mozog. Joystick használata megleően ajánlott (Mikrohullámú sütőben olvasztó fokozatban kb. 10 perc ológ nekül! — CoVboy).
Joy fel: le
Joy le: fel
Joy jobbra: jobbra
Joy balra: nem találjátok ki
Tűz: lövés
"SPACE": gyorsítás

"C=": lassítás

"<—": booster (nukleáris üzemanyag) be/ki
Ha a műszerfal bat-felső sarkában lévő kis lámpa nem villog, ekkor használható. A kis lámpa akkor villog, ha véros, vagy ellenség van a közelünkben.

"F1": kilátás előre

"F3": kilátás jobbra

"F5": kilátás balra

"F7": hátrnézet

Ezeknek túl sok értelmét nem találtuk, kivéve, ha valeki van olyan hülye, hogy a nap mozgását kívánja követni a játék közben. Persze hasznos, ha van mondjuk bal vagy jobboldali lézerünk.

"RETURN": részletes megjelenítés ki/be

Nem részletes megjelenítés választása esetén bizonyos dolgok helyén csak pontok látszanak. Ilyenkor pl. a hegyeknek sem tudunk nekiütközni. A mi mozgásunk is gyorsabb lesz, és a lövedékeink is gyorsabban fognak haladni.

"S": státusz

A státusz alatt láthatjuk, hogy hány bázist bitorlunk (CITIES OWNED), besorolásunkat (RATING), és speciális felszerelésünket (SPECIAL EQUIPMENT). A besorolásunk 5 rangból áll: Dove, Raven, Orchid, Sun és Supernova. Ezen belül — a Supernova kivételével — minden ranghoz további 5 fokozatot is tartozik: Iron, Copper, Silver, Gold, Platinum. Ha egy rangban elértük a Platinum fokozatot, feljebb lépünk. Tudásunktól lügg, hogy egyáltalán milyen küldetéseket bíznak ránk.

"Z": missile (rakéta) be/ki

Ez hasznos dolog, bár lassú. Van olyan, hogy kilövünk egy rakétát, de mire az eljut a célpontig, addig a másik is kitő egyet ránk, és már nincs időnk megnézni, hogy e mlenk talált-e... Ilyenkor tölthetjük is a kimentett állást, ami nem mindig akad.

"X": mine (bomba) be/ki

Főleg a hátulról lopakodó kalózkod ellen hatásos az alkalmazása.

"C": stunner (kábitó) be/ki

Igen hasznos fegyver, célszerű rakétával együtt használni. A célpontot kábitjuk el, ilyenkor egy kis ideig bármit taphatunk vele. Előnye, hogy gyorsabb, mint a rakéta, tehát először kábitunk, utána lövük belé a rakétát!

"V": bat droid (cseli robot) be/ki

Hasonló, mint a kábitó. Ekkoril az ellenség figyelmét, utána már lövhetjük is a rakétát...

"B": laser/plasma fegyverek közötti választás

A plazma sokkal erősebb, mint a lézerfegyver, viszont nem töltődik újra, kivétel, ha elektromos viharba kerütünk, de ezt inkább jobb, ha elkerüljük, mert nem biztos, hogy sértetlenül kikaveredünk belőle!

"N": navigation computer (navigációs computer), "1"-8" megnyomásával közelítés/távolítás.

A navigációs computert bekapcsolva a környezetünket látjuk. Ekkor három mód közül választhatunk a "CTRL" billentyű segítségével.

CTRL (normál): normális térkép megjelenítése, egyébként az úrhajót irányítjuk tovább

CTRL (status): városainkat mutatja meg (kezdéskor 0)

CTRL (data): a bázisok nevét és koordinátáit kapjuk meg, ha a két vonal metszéspontja egy városra esik.

Moonbase — holdbázis

Factory — gyár

Remus base — Remus bázis

Power plant — erőmű

Alapállapotban a fehér villogó patty a gépünket szimbetizálja, a többi loher a holdbázisokat, erőműveket, a zöldek a gyárat, a bíbor színűek pedig a Remus bázisak. A legnagyobb bázis a Moonbase 01.

"M": multi/hires grafika

Hires-ben a vonalak, kráterek, hegyek szebbek, de a lezállópálya nem villog!

"I": inventory (vásárolt cuccaink listája)

Hasznos opció. Pl. ha kifosztunk egy ellenséges úrhajót, ezzel tudjuk a leggyorsabban megnézni, hogy mivel gyarapodtunk. Hajónk teherbírása 200 tonna, tehát van hely bőven.

"O": (nagy O) játék újraközdése

"P": pause

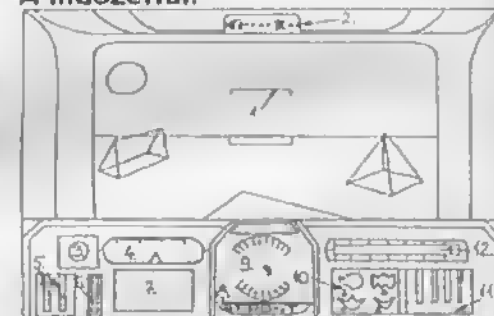
"—": 1-szeres közelítés

Vagyis nincs nagyítva semmi.

"+" : 2-szeres közelítés

Mindon kétszer ekkora lesz. Ezt érdemezőbb inkább használni!

A műszerfal:



1. Célkereszt
2. Iránytű (N — észak, S — dél, W — nyugat, E — kelet)
3. Státuszjelző
 - zöld + villog: bázis közelében vagyunk
 - zöld: be lehet kapcsolni a boost-ot
 - vörös: ellenség a közelben (megjegyezzük, hogy bekés kereskedőhajó esetén is jalező)
4. Sebességjelző
5. Üzemanyagmérő
 - F - normál üzemanyag
 - B - nukleáris üzemanyag
6. Lézer aktiválás szintje
7. X-Y koordináták + AL magasságmérő
8. Nézeti kép
 - FRONT - előre
 - REAR - hátra
 - LEFT - balra
 - RIGHT - jobbra
9. Radar
10. Fegyverjelző (amelyik villog, az aktív)
11. Pajzsoltótlótlóság
12. Találatjelző (lézer találati esetén)

Fonlos megemlíteni, hogy gépünk kétféle üzemanyaggal rendelkezik, az alap üzemanyag kémiai, ezt átválthatjuk a booster on/off segítségével nukleáris üzemanyagra. A nukleárisal lényegesen gyorsabban tudunk haladni, de nagyobb mértékben is fegy. Így mag kell gondolnunk, mikor kívánjuk használni (pl. ha egy település igen messze található). Az üzemanyagunk el is fogyhat, ilyenkor kell hívunk az újratöltőket, de vegyük figyelembe, hogy egy töltés 100 lunariumunkba fog beülni (úgy látszik most nagyon drágák pénznek a lunarium mania — lásd *Rocket Ranger*!)

Pár szót arról, hol játszódik a játék 2052-ét írunk. A földről kilőtték az űrbe a Dedalus I. űrhajót. Célpontja a 8.1 fényévre található Wolf 359 nevű csillagrendszer volt. Azonban csak volt, mert a Frontier Alfa bolygó közelében az űrhajót és teljes legénységét foglyul ejtették. Ezen a bolygón teljes a káosz, mert a bolygó őslakóit a Remusiansok megtámadta egy robot-életforma, a Roboformok. Ők lopták el az űrhajó legénységét is, és gyárakba, erőművekbe küldték őket dolgozni. Ezek a gyárak a bolygó holdján találhatók. Ezen a holdon vagyunk, ahol célunk az űrhajó visszaszerzése és a tebszolgaként sznylódó legénység kiszabadítása. A holdon is két létforma terjedt el, a Roboformok és a Remusok. A Roboformok az uralkodók, a Remusok csak rejtett bázisokon élnek. Itt a holdon kell kereskednünk és kálózkodnunk egyidejűleg. Ténykedésünk közben egyre magasabb fokozatba kerülünk, magasabb fokozatban már küldetéseket is elvégeztethetünk.



Tehát ott hegytük abba, hogy a 3. sz. földbázis felett jelenünk meg, a bázis leszállóhelyét egy villogó négyzet jelöli. Szápen közelítünk meg falútról, majd szállunk le a 003 lábra és a joy-t nyomjuk előre. Be is jutottunk a bázis belsőjébe. Ha körbeolstunk, látunk egy rombuszt, valamint ajtókat. Ha bemegyünk valahova, akkor megjelenik egy robotpofa, és különböző választási lehetőségeket kínál a részünkre.



A rombusz választása esetén (The House of Fun Madness) Moonbase, Power Plant, Factory, Remus base, valamint egy 6 pontból álló menü. Itt megjegyeznénk, hogy abból a 6 pontos menüből nem minden helyszínen jelenik meg mindögyik, csak azok, amelyek a rendelkezésünkre állnak. Most tekintsük át, általában milyen opciók állnak a rendelkezésünkre.

1. EXIT — Visszaléphetünk az előtérbe, majd innen a tűzgomb megnyomására távozhatunk a bázisról.
2. BUY — It vásárolhatunk amit kedvünk és pénztárcánk vastagsága szerint. A listában az áru neve előtt tüntettük fel az osztályát (minél nagyobb, annál értékesebb), az áru neve után pedig az átlagárát tüntettük fel (az árak bázisonként változnak).
 - 1 Plankton: 2-4 lunarium
 - 1 Gracnary (zoldseg): 5-7 lunarium
 - 1 Dustworm (lisztyók): 7-12 lunarium
 - 1 Ant Farm (hangyatelep): 14-16 lunarium
 - 1 Spices (fűszerek): 20-25 lunarium
- 2 Water (víz): 38-42 lunarium
- 2 Oxygen (oxigén): 60-65 lunarium
- 2 Crystals (kristályok): 110-130 lunarium
- 2 Generators (generátorok): 240-250 lunarium
3. Chemicals (kémiai anyagok): 500-600 lunarium
3. Polymers (polimerek): 800-900 lunarium
- 3 Components (alkatrészek): 1200-1300 lunarium
- 3 Robots (robotok): 1800-1900 lunarium
- 4 Translator (fordító): 2300-2400 lunarium
- 4 Exotic Pets (egzotikus állatok): 4100-4200 lunarium
- 4 Leisure Kit (Larry csomag?): 5200-5300 lunarium
- 5 Antiques (tárgiságok): 6700-6800 lunarium
- 5 Scientist (tudós): 7400-7500 lunarium

Űrhajóinkban 200 tonna rakománynak van hely. A játék kezdetekor 120 lunariumunk van. Alul láthatjuk felsorolva az árak fajtáját, árát és a rendelkezésre álló készletet. A joy fel/le mozgásával vásárolhatjuk ki az árut, és mellőlrhatjuk a kívánt mennyiséget, majd 'RETURN'. Előfordulhat, hogy nincs elegendő pénzünk (az bizony gyakran előfordul — CoVboy), vagy kevés a készlet. Az üzletet persze nyitba is üthetjük (Transaction Complete). A pályákat jobbra/balra mozgatva 3 dolog közül választhatunk.

EXIT — kilépő
INVENTORY — áruink listája
PAGE-X — lapozás a következő oldalra

3. SELL — Itt adhatjuk el mindazt, amit megvettünk (megjegyezzük, hogy venni a Moonbase-n érdemes CSAK!). Szóval akkor érdemes eladni, ha többet kapunk érte, mint amennyitért vettük (Ezt mondjuk nehéz volt kitalálni — CoVboy). Joy-jal való mozgás, mint a BUY-nál.
4. EQUIP — Itt vásárolhatunk felszereléseket. Megszerzett pénzünket felszerelésekbe fektethetjük. A vásárlás listáján az áruvásárláshoz, látjuk a felszerelés nevét (EQUIPMENT), árát (PRICE), és a rendelkezésre álló mennyiséget (ITEMS).

Fuel ára: 2.50 lunarium.
Maximum 12 normál üzemanyagot vehetünk magunkhoz.
Booster fuel ára: 5 lunarium.
Maximum 12 nukleáris üzemanyagot vehetünk magunkhoz.

Missile: átlagosan 70 lunarium — rakéta. Aktivizálása a billentyűzetről csak akkor lehetséges, ha a joy-t nem használjuk. Ez minden fegyverre vonatkozik! Ha egy fegyvert használni akarunk, engedjük el a joy-t. Egy fegyver mindig akkor lesz aktív, ha az őt jelképező alakzat villog. Szóval aktivizáljuk a rakétát, hozzáuk be az ellentétet a célkeresztbe, majd telepedünk le a tűzgombra egészen addig, amíg a rakéta el nem indul. Ezután már előre kell kezelnünk, mert innenől már magától lépül szopen a cél felé. A célkereszt csak akkor villog, ha a cél benne van, és ilyenkor kell a rakétát is kilőnünk. Mivel a lézerfegyver a rakétától függetlenül is használható, ajánlatos egészen addig csiklandozni a lézerrel is, amíg a rakéta célra nem talál.

Mina ára: 150 lunarium — maximum 3 db -ot vehetünk, jó kis akna; Mindig magunk mögé pottyantjuk, s ha jön mögöttünk valami sunyi alak, annak annyit Vigyázzunk, mert akna kálózik is pottyanthatnak, és akkor nekünk kellemetlen.

Attractor ára: 300 lunarium. Maximum egyet vehetünk, ez egy szip-pantó. A földből kibújó hernyókat (dustworm) lehet vele felszippantani. A hernyók a legyek alatt laknak. Főként napkefekkor bujnak elő.

Stunner ára: 500 lunarium. Maximum kettőt vehetünk, ez is rakéta, de jobb, mint a Missile.

Bait Droid ára: 1200 lunarium. Maximum egyet vehetünk, ez a csali robot összerakja az ellenség gépeit. Csak körülöttünk körözik, de nem lösenk. Akkor érdemes használni ha sokan vannak körülöttünk.

Shield unit ára: 1500 lunarium. Maximum 4 db -ot vehetünk, de szerin-tünk 3 is elég. Ez enyhe védőpajzs. Az alapállapotban 1-es erősségű pajzsunkat 4-es erősségűre állíthatjuk.

Solar Cell ára: 2500 lunarium. Maximum egyet vehetünk, ez fegyver-lascsókkentő, nappal átadtesztet csökkenti az üzemanyagfogyasztást.

Right laser ára: 3000 lunarium. Jobb oldalra ható lézer.

Left laser ára: 3000 lunarium. Bal oldalra ható lézer.

Rear laser ára: 5000 lunarium. Hátsó lézer.

A lézereket addig tudjuk használni, amíg ki nem fogynak. Ha kldgy nincs nagy baj, mert lassan újratöltődik, csak egy darabig nem használható. Lézerrel viszont nem nagyon látható le senki, az oldalsó lézerek meg szinte semmire sem jók!

Plasma gun. ára: 9950 lunarium. Maximum egyet vehetünk, ennek a plazmafegyvernek egy idő után kimerül az energája, ami viszont elektromos villámban felrobban.

5. INFORMATION — Megkapjuk a bázis árát, s ha van annyi szuka a birtokunkban, meg is vehetjük a bázist. Itt szedhetjük be a komplexum profitjából a saját részesedést is, magasabb fokozatban pedig itt kapjuk meg a küldetéseket.

6. CLONE — Ez az I/O menü. A joy-t jobbra/balra mozgatva lepegozhatunk. EXIT — kilépés
LOAD/SAVE — állásfoglalásmentés. Alul be kell írunk a file nevet, majd 'RETURN'.

DISK-TAPE C64-en beállíthatjuk, hogy lemezegységéről, vagy diskettéről töltünk/mentünk

Mint említettük, egy rombusz alakú bázisra, valamint 3 ajtó is található ebben a bázisban. A többi bázisban ez nem természetesen nem mindenhol találjuk meg ezeket a helyi segédet. Ajtók

PUB kocsi. A lencsén, hogy egy jó sőt sem tudunk meginni (itt volt vagy 30. percnél — CoVboy), valami ócska holajával kínálnak meg bennünket koszos 10 lencsét és abból is csak harminc nyomathatunk be, utána nem logikát kiszolgálhatunk. Viszont ha egy feladatot látunk, mint kártyát az aról, hol érdemes arat vennünk. Baloldalon található az előző képe. Ha robot, akkor az Robo bázis, ha egy csapos úrge akkor Remusian. A kiszolgáló elég hebohurgya, ha véletlenül nem Moonbase-t nyögne ki, oda se ügyeljünk rá, mert már részegebb, mint mi. Szóval az inlok naponta változhatnak.



RESEARCH LAB — kutató labor, itt kaphatunk küldetést, ami általában úgy néz ki, hogy keressünk meg valami cuccot, és szállítsuk ide, akkor kapunk érte némi pénzt.

ROBOFORM HQ — Robotform HQ, itt kaphatunk meg a mocskosabb küldetéseket, vagyis azokat, amelyekben el kell mennünk valami bűnözőt látni alól, vagy valamit el kell pusztítanunk, mert a HQ vezetője így akarja. Ha elvégeztük, és visszatérünk a megbízás helyszínére, akkor kaphatunk meg az érte jótól díjat.

Néha nem kocsmát, labort, vagy HQ-t, hanem Remus főparancsnokságot találunk, itt adják meg a magasabb szintű elrejtett emberei kolóniák (Human colony) koordinátáit.

- Human colony 1. — X605 Y1205
- Human colony 2 — X1804 Y901
- Human colony 3 — X1105 Y2305
- Human colony 4 — X1164 Y504

A játékos célja az, hogy az összes települést felvásároljuk, és a földi tudósokat kiszabadítsuk a robotreabszorból. Gyakorlatilag az egész bootyó utárával kell válnunk. Induláskor a Moonbase 3-nál vagyunk. Szálljunk le a már ismertetett módon, vagyunk meg az összes plankton, és másból is vásárolgassunk úgy 60 lunáriumos érkeket, amíg futja a pénzünk. Innen menjünk a Remus base 1-hez, és adjunk el mindent. Ezt 2000 lunáriumig ismételtethetjük, de akáki elmehe-tünk addig, amíg a pénzünk el nem éri a 10000-at, ekkor meg elkezdhetünk 1000 lunárium értékű érkeket áthordani a Remus base 1-ből a Moonbase 3-ba. Közben átválthatunk valamelyik Power Plant és Factory közötti kereskedésre, majd 20000 lunáriumos vagyon felatti kereskedjünk egy Remus base és egy Factory között. Az úthajók miatt nem érdemes nagy körülmöket

lennünk, mert az úzoményag gyorsan fogy, ezért kezdetben inkább kereskedjünk, és csak azokat az úthajókat likvidáljuk, amelyek éppen az utcánkba kerülnek. Felszálláskor mindig váltunk át a felbontási HIREs-re a megjelölt részlelősséget pedig alacsonyra, így gyorsabban repülhetünk, és hamar megérkezünk egy másik településre. Ha a kis lámpa villogni kezd, vagyis azt jelzi, hogy településhez közelítünk, akkor várunk vissza a felbontást mellőzve, a részlelősséget pedig megesszük, egyébként nem fogjuk megtalálni, hogy hol kell leszállnunk. Ha van már bőven asz-kant, kezdjünk el bázisokat vásárolni, így előbb több nekünk termelőnek és dől a pénz.



A küldetések:

A küldetéseknél úgy egyszerű nekik állni, hogy előbb a státuszt fejlesztjük fel (pl. COOPER SUN-ig), mert ekkor már bármilyen sorrendben teljesíthetjük őket.

1. küldetés:
Power Plant 5-ből indulunk, Feladat: Szállítsunk át egy viharokhárító felhőt a Moonbase 2-ba. A bázist egyenesen északra találjuk.

2. küldetés:
Power Plant 2-ben kaphatjuk meg Feladat: Kísérjük át egy megsérült csillaghajót innen, akarmelyik Moonbase-re. A booster-t sajnos nem tudjuk használni.

3. küldetés:
Moonbase 3-ban kaphatjuk meg Feladat: Menjünk el a Moonbase 7-hez, és a tőle északra fele található 2 rakomány CRYSTALS kapszulát hozzuk át.

4. küldetés:
Moonbase 2-ben kaphatjuk meg Feladat: A Factory 6-ban található laboratóriumban szállítsunk át néhány titkos dokumentációt.

5. küldetés:
A Human colony 1-ben kaphatjuk meg Feladat: A Dedalus II. csillaghajó megérkezett a földről. Keresni kell neki egy leszállóhelyet. Kapunk egy Scannert, ahol 90-et, vagy többet mutat, ott küldjük ki a módosított csillag droidokat. A Human colony 1-hez viszont valahogy el is kell jutni. Szóval a Power Plant 5-ben menjünk be a Roboform HQ-ba (háromszög alakú ajtó), ahol megkapjuk a Human Colony 2. koordinátáit. A HC 2-ben kapjuk meg a HC 3 koordinátáit. A HC 3-ban ülünk be a kocsmába, ígyünk, és így meg fogjuk kapni a HC 1 koordinátáit is. A HC 1-ben vállaljuk el a küldetést.

6. küldetés:
A Moonbase 1-ben kaphatjuk meg Feladat: A Nutsine természetű tudós balesetet szenvedett. Egy kísérleti mentőkapszulával el tudott menekülni, de ottmaradt egy csomag. Meg kell keresni, és el kell hozni azt.

7. küldetés:
A Moonbase 5-ben kaphatjuk meg Feladat: A Scannerek inváziós hajókat észleltek. Bázisunk sora megadja magukat. A mi feladatunk, hogy megsemmisítsük ezeket.

8. küldetés:
A Remus base 1-ben kaphatjuk meg Feladat: Kobayashi császárnak van egy titkos titálkája a Moonbase 1-nél. Minket bízik meg az orgyilkos feladatunk. A konvoj napkeltéket távozik a Moonbase 2-ből. Utóközben talál a Moonbase 2 és a Moonbase 1 között kell megsemmisíteni a konvoj.

9. küldetés:
A Moonbase 3-ban kaphatjuk meg Feladat: Egy veszélyes bűnöző latogtatott el a holdunkra. Meg kell keresni a hajóját, és el kell pusztítani azt! 3 rakéta általában elég neki.

10. küldetés:
A Moonbase 3-ban kaphatjuk meg Feladat: Elpusztítottunk a bűnözőt, aki a Galaktikus gengszter-szervezet tagja volt. Bunte tesztől utánunk küldtek 3 bergyilkost. Avenger típusú hajókkal. Meg kell keresni és el kell pusztítani őket.

A küldetések teljesítése után mindig oda kell visszamennünk, ahol a feladatot megkaptuk, így zsebelhetjük be a nagy sushat.

Megadjuk néhány bázis koordinátáját, hogy ne kelljen állandóan a navigációs térképet lesni.

- Moonbase 1: 1014;1423
- Moonbase 3 2115;714
- Moonbase 7. 1350;1360
- Moonbase 8: 914;816
- Power Plant 1 905;1904
- Power Plant 2 944;1844
- Power Plant 3 1404;804
- Power Plant 5 2104;1304
- Factory 2 256;1556
- Factory 3: 603;1755
- Factory 4: 1505;1203
- Factory 5: 1604;1305
- Remus base 3 304;1006
- Remus base 4 1104;1004
- Human Colony base 1 605;1205
- Human Colony base 2 1105;2305
- Human Colony base 3 2804;901

A végére maradt még néhány cartridge POKE a C64-asaknak.

- POKE 22623,173 (örök rekéta)
 - POKE 22712,173 (örök akna)
 - POKE 22675,173 (örök kabrió)
 - POKE 22779,173 (örök csall robot)
 - POKE 52344,x (x számú rakéta)
 - POKE 52345,x (x számú akna)
 - POKE 52346,x (x számú kabrió)
 - POKE 52347,x (x számú csall robot)
- Ez utóbbi 4 POKE-t ismét be kell vinni újra kezdés után, mert a program inicializálja az értékeket.

Nos ennyi lett volna a MOONFALL leírása. Ennél többet nem sok értelme lenne róla írni, mert a kereskedői és kalóz stratégia: mindenki a saját kénye alapján apthathat, szóval a többi már inkább bizzuk. Egyben megköszönjük Hosszú Péternek Zamardi city-ből, valamint HANCU-nak Vác city-ből, hogy ötleteikkel segítettek ennek leírás elkészítését.

STARBYTE uper Soccer

Valehogy mostanában nagyon napazárók a Starbyte játékok (lásd Soul Crystal). Az egyetlen hibéjük, hogy az angol változatok nem nagyon akarnak elkészülni. Főként ez támasztja alá, hogy sokan nem is tudnak velük mit kezdeni, mert lényegesen kevesebben értik a német nyelvet, mint az angol. Ezáltal egy focimanadzsor program körül történőre, HANCU mester jóvoltából:

Szóval ez egy focimanager volna, összesen három hibája van: Egy, nincs grafikája. Kettő, egy kicsit lassú. Harmadik az ékecs angol helyett az ékecs németet beszél. Aki az első kétlón sikeresen túltette magát, az nyugodtan elvárhatja a német szótárt, mert itt jön a leírás.

Egy kilométernyi tótes után egy csomo, szornyűsleges germanus nyelven feltett kérdésre kéne választ adnunk. Az első kérdés arra vonatkozik, hogy infót kerünk-e a játék készítőiről, játékalálási történet, avagy új játékot őhagunk-e kezdeni. A következő valószínűleg arról szól, hogy melyik bajnokságban akarunk játszani, de bármint választunk, a Bundesliga 4-ben fogunk kezdeni. Harmadik feladatunk roppant bonyolult, meg kell adni a nevünket. Ezután kiválasztjuk a jövőbeni bajnokságot, azután beállítjuk a játék nehézségi fokát (a legelső a legkönnyebb). És végül, de utolsósorban a játék célját határozzuk meg az „unbegrenztes akadémia”-nél nincs meghatározott cél, a játékok addig tart, míg le nem teljék a Speedball-t és ezzel le nem őrözik a foci és a focimanadzsorok napja. A „gewonne blabla”-nál bajnokságig. A „gewinn allei izé”-nél pedig kupagyőzelemig folyik a móka. Még egy „are you sure?” típusú kérdés (különböző részecské, azaz quest-ien) következik, és méris ámuló szemünk elé tárul a maga puritán egyszerűségével a mindössze tizenöt pontból álló csokely kis főmenü, illetve lehet, hogy előtte meg kapunk egy balancot, de arról majd később.

AUFSTELLUNG Itt található a teljes játékoskeretünket egy csomo betű meg szám társaságában. Első oszlop a játékos posztja (T: kapus, V: védő, M: középpályás, A: csatár). Második a fickó neve, majd ST: játéktudás, EN: kondi, FM: forma, GK: sárga lapok száma. Végül a STATUS. Ha OK, akkor oké, ita nem akkor a ligure el van tiltva (sérült) edzőtáborban van stb. és ennyit meccsen nem játszhat, amennyi a zérójelben lévő szám. (Nem biztos, hogy ennél a menüpontnál, de valsehol van egy olyan is, hogy egyetlen szóval jellemzik a játékosokat. Ez lehet: SEHR SCHWARZ — nagyon rossz, SCHWARZ — rossz, BEFRIE — közepes, OUT — jó, SEHR GUT — nagyon jó, HERVOR blabla — kiemelkedő) Itt pakolhatjuk össze a kezdőcsapatunkat, a kezdő játékosok csillagokkal lefektetve.

POSITIONEN: Az egyes csapatrészek között pakolhatjuk vele ide-oda az embereinket. A T/V/M/A oszlopok alatt látjuk az egyes fickók játéktudását kapusként (háttérként) középpályásként/csatárként. Nagyon hasznos menüpont, ha például leserül teljes csatársorunk, vagy egyik

kapusunk se tud pályára lépni. Fontos, ha pl. egy egy háttérrel könnyedszerűségi kapusként játszunk, majd nem tesszük vissza háttérnek és elküldjük edzőtáborba, akkor a kapus-játéktudása fog fejlődni. Ezzel a módszerrel tudunk a teljesleges embereinkből, minden csapárrészen felhasználható Jolly Jokereket izé, khm, akarom mondani (ez itt a wording helye) ELITE-boyokat faragni.

TRAININGSLAGER Ott vagy hal edzőtábor közül válogathatunk, amelyek árakban és időtartamukban különböznek egymástól (mondanom sem kell, hogy a drágább és a hosszabb a jobb, ugye?). Az edzőtáborba küldött fickóknak javul a formájuk és a kondijuk, nehe a játéktudásuk is, de az edzőtábor ideje alatt mellőznünk kell őket a csapatból. Ha a csapat szabaddnapos (SPIELFREI), pl. kupaforduló van, és mi kiesünk, ajánlatos a bandát befizetni egy hétra.

BEWERTUNG Összehasonlítás a legközelebbi ellentelünkkel. Az előbb említett jelzőkkel (sehr schwarz, schwarz stb.) illetik a két csapat morálját (MORAL), összjátékát (ZUSAMMENSPIEL), kondiját (KONDITION), kapusát (TOWART), középpályásait (MITTELFELD), csatársort (ANGRIFF) és egy összesített véleményt kapunk az egész csapatról (AUFSTELLUNG).

SPIELTAKTIK A következő meccsre érvényes taktikát adhatjuk meg. Felülről lefelé, nagyon védekezünk, védekezünk, „ahogy jön”, letámadunk, nagyon letámadunk. Nem árt az előző menüponttal összehangban használni, azaz ha pl. az ellentelünknek nagyon gyenge a védelme, nekünk meg baromi jók a csatáraink, nem kell a védekező taktikát erőltetni.

TRANSFER Játékosok adas-vétele (modern rabszolgapiac). Várfelcsésnél (SPIELER KAUFEN) kiválasztjuk a listából az áldozatot, meggyezünk a lizeletetén és a szerződés időtartamában, ezzel kész. Az eladás (SPIELER VERKAUFEN) mai macerásabb ügy, mert a gyenge játékosok nem nagyon akarják senki se megvenni, a jókat meg majd hullék leszünk eladni.

STADION Hérom lehetőségünk van STA-DION UMBAU: a stadionunk bővítése párezor utó és/vagy állótellyel (alapban 20 ezres a stadionunk). Csak akkor kezdünk bele, ha marha sok pénzünk van. ABBRECHEN. Aki nem fogadták meg az előbbi tanácsot, és elfogyott a pénzük építkezés közben, itt főlbeszakhaják a munkálatokat. A léglényegesebb itt a FESTLEGEN, ahol a jegyárainkat állíthatjuk be.

VERTRAGE Itt megvizsgálhatjuk, meg hany hélig érvényesek a játékosaink szerződése, illetve a lejárt szerződéseket megújíthatjuk.

WERBUNG Hirdetéseket szervezhetünk a játékosok mezére és a pálya körül elhelyezett hirdetőtáblákra. Az ajánlatoknál ne csak az összegre figyeljünk, hanem az ezért kárt reklámozás időtartalmára is. Érdemes megerőltetni az agyunkat néhány „összeg osztva hetek száma” művelettel, hogy a legjobb ajánlatot fogadjuk el.

FINANZEN A csőrényi menedzser gyors leprak, kel távozik a bank irányába nem credit reményében. Kiválsolni sajnos nem lehet (mialatt valaki beszúja ide hogy (A manager? CoVboy) eimondom hogy se a menedzser se a bankot) (Ugy látom ram ita ammi szűkegi — CoVboy) A creditet persze kamatra adják, de neha kell lehet lennünk, ha megszorultunk anyagiilag.

SPIELEBILANZ Merleget kapunk a játékosainkkal kapcsolatos gazdasági dolgokról.

LIGAINFO A bajnokság(ok) állása. Teljesen meglepő módon az a csapat az első, amelyik legfelül van a listán. Sőt! A legelső áll az utolsó helyen!!

MANAGERINFO Ez egy statisztika de semmi olyan nincs benne, amit más menüpontokból ne tudhatnánk meg, szóval arra a költői kérdésre, hogy mikor fogom én MANAGERINFO nézegetéssel tölteni a drága időmet, egy *leid-idezzel* lelelek. „Amikor megáll majd az eszem”.

SPIELERINFO Ugyanas, mint az előző, csak a játékosokra vonatkozó infókkal.

MANAGERPUNKTE Valamilyen idióta szisztéma szerinti pontozzák a ténykedésünket. Nem kell sokat törődni vele. En egyszer poénból elkezdtem figyelni a pontszámom alakulását. Kicsit meg voltam lepődve, mikor egy győztes meccs után husszal csökkent, döntetlen után trizel nőtt a pontszám.

STATISTIKEN Különféle statisztikák nem sok leteje van.

SONSTIGES Ez a save/load menü illetve nekem C64-en loadolni nem sikerült, csak save-elni így, szépen magyarul. Egy állás hossza csak (!) 160 blokk, szóval sok szerencsét annak, aki arra vellemedik, hogy megbírhassa a kimentett állást.

SPIELZUG BEENDEN Elérkeztünk a legfontosabb menüpontba. Nem is értem, hogy maradhatott benne a játék végleges verzójában, ugyanis abszolút nem fontos ezzel indítjuk el a meccset.

A meccs eredményét valami iszonyuan lassú algoritmussal számolja ki a gép, szóval jó, ha van valami olvasnivaló a közelben (A „Gyűrűk Ura” mondjuk elég lesz egy bajnokságra). Ha vegre kinyögte az eredmények a gép újabb másfél óra után kapunk egy balancot azaz a pénzügyi egyenlegünket. Reszlelőzve látjuk a bevételeinket (EINKNAHMEN) játékosok fizetéseit, utókötség/átadónapiás, költségek/játékos igazolás/hitel törlesztése stb. szerint. Most még megbámulhatjuk a bajnokság állását és kezdődik előtől az egész. Illetve ilyenkor szokott történni valami varázslat esemény (mar a managerjátékokban is DOC-ból lopott ötletek vannak, hova jutottunk). Ezekkel lusta voltam lefordítani nagyjából arról szólnak, hogy innen-onnan kapunk, vagy ide-oda ki kell fizetnünk pár ezer márkát.

A focimanager játékoknak általában az a hibájuk, hogy az egy meccsre való felkészülés vagy max 5 másodpercel van igénybe (lásd KD'S SOCCER MAN) vagy minimum negyedórát (lásd MANCHESTER LTD.) A STARBYTE most úgy tűnik megtalálta az arany közepet, de sajnos a grafika hiánya és a prg lassúsága miatt előbb-utóbb hasonlatossá fog venni egy malmszodához, azaz unalmas és hosszadalmas lesz. Meg egy gondolat lehet, hogy túlságosan a magyar (viszonyokhoz vagyok szokva, de ne hozom tudom elképzelni azt a nemes negyedórátyu csapatot amelyik huszezres stadionnal, másfél millió márka készpénzzel, és kb 10 millió márka értékű játékosállományyal rendelkezik.

Végezetül, a cím 2/3 részben igaz, tényleg STARBYTE és tényleg SOCCER. Csak nem SUPER Mondjuk PASSABLE.

a HANCU from ELITE boys

diplomacy

A Monopoly és a RISK után... hm, ez nem jó, ebbe rögtön befa lehet kótni. A Monopoly után, de a RISK előtt az meg olyan hülyén hangzik. A lényeg: A Diplomacy-t is utólréa a nagysikerű társasjátékok „végzeta”. számítógépes játékok készítették belőle. Először Amigára, de az év elején megjött a 64-es verzió is (1 file-os, tehát kazettán is van)

Botlítás után rögtön egy olyan roppant bonyolult kérdéssel találjuk szembe magunkat, melynek láttán meggyőződésé válik mindenki benek a leírásnak a szükségessége. A kérdés: LOAD OLD GAME Y/N? Ezután jön a játékok kezdő paraméterének beállítása: játékosok száma (2-7-ig), majd minden játékosnál külön hogy a gép (COMPUTER CONTROLLED) vagy ember (HUMAN PLAYER) irányítja és a szint (EASY/MEDIUM/HARD). Ha meg ez sem elég, bekapsolhatunk nehézségi szinten gondolkodási időt is (1-15 perc). A program még megerősítést vár, és kész is vagyunk. Szinte kihetetlen, de csak a játékosok számának és az országok elosztásának variálásával több mint 40000-féle(!) alapállásból indulhatunk.

A játékok egy főmenüből irányítjuk, aminek egy egész kalapnyr menüpontja van.

VIEW MAP: A térképet nézhetjük meg vele. A játék Európa térképén játszódik, célunk az egész földgörs elfoglalása és a többi ország hadseregének kipusztítása. Valamelyik területre clickelve megtudhatjuk a nevét, hogy melyik országhoz tartozik, és pillanatnyilag melyik hadsereg/ flotta által van megszállva (OWNED BY valaki, ill. OCCUPIED BY valamilyen ARMY/FLEET). Egy terület csak akkor lesz a miénk, ha ott van egy seregünk/ flottánk. Tehát ha csak áthaladunk rajta, AKKOR NEM!!! Ha egy terület nevénél ott áll, hogy SUPPLY CENTRE, akkor az adott területen haditámaszpont van. A haditámaszpontok elfoglalása nagyon fontos, mert így tudunk új hadseregeket/ flottákat építeni! A bal felső sarokban lévő zrére clickelve újabb menüt kapunk, ahol a térkép kijelzési módját változtathatjuk meg.

STANDARD MAP Alapfelállítás;
TOOP MAP: Hadseregek/ flották;
OWNERSHIP MAP Az országok által elfoglalt területeket mutatja.

EXIT: kilépés.

VIEW LAST MOVES. Ezzel a legutóbbi kör lépéseit nézhetjük meg.

MILITARY SITUATION: Minden országnál megnézhetjük, hány haditámaszpontot bírók (SUPPLY CENTRES OWNED) és hányat kell elfoglalni még a végső győzelemhez (SUPPLY CENTRES TO WIN).

POLITICAL SITUATION: Minden országnál külön megnézhetjük, hogy milyen szerződésről (TREATIES) vannak és hogy milyen a többi országgal a diplomáciai viszonya (RELATIONS). Ez lehet: EXCELLENT (csodás), VERY GOOD (nagyon jó), GOOD (jó), FAIR (tűrhető), INDIFFERENT (közömbös), POOR (gyenge), BAD (rossz), VERY BAD (nagyon rossz), OISASTROVIS (katasztrofális). A szerződéseket lásd később.

CONVOY TALKS: Először válasszuk ki, melyik ország kormányzójával akarunk beszélni. Ő ilyenkor mond valamit (általában azt, hogy valaki meg akar támadni minket, de előfordul, hogy segítséget kér — ha segítünk, valószínűleg ő is hajlandó lesz segíteni nekünk később). A kormányzóknak mindenféle hülyeségeket mondhatunk, általában csak a REQUEST MILITARY AIO menüpontnak van, ezzel kérhetünk hadászati segítséget. Ha jobban vagyunk azzal, ahonnan kériük, általában segít, ilyenkor egyik seregét/ flottáját irányíthatjuk a következő körben.

ISSUE TREATIES. Ezzel különböző szerződéseket ajánlhatunk a többieknek. Először adjuk meg, kinek ajánljuk, azután választhatunk.

NO CHANCE. Semmi változás, marad az eddig érvényben lévő szerződés.
MILITARY ALLIANCE. Hadászati szövetség.

NON-AGGRESSION PACT. Megnevezés: madási szerződés.

NO TREATY. Az eddig érvényben lévő szerződés érvénytelenítése.

OFFICIAL PROTEST. Tiltakozás az adott ország politikája ellen.

DECLARATION OF WAR: Hadüzenet.
ISSUE OROERS. Először megnézhetjük, melyik ország milyen szerződéseket ajánlott fel a többieknek, és hogy azokat elfogadták (ACCEPTED), vagy visszautasították (REJECTED). Ha valunk akarunk szerződést kötni, itt eldönthetjük, hogy elfogadjuk vagy nem. Ha kész vagyunk, akkor indulhatunk, hogy úgy vesszük le Európát nagy hatalmait, mint ahogy az Izzó a Szolokot!

Egy sereggel lábbfelé dolgot művelhetünk, ugymint.

STAND. Holben vedelkezünk.

MOVE: Átvonulunk egy szomszédos területre. Ha nem állt senki azon a területen, és nem akar oda más is bevonulni, és ráadásul nem támadtak meg minket időközben, akkor az akció arkeres, sőt ha még egy körön át tartani tudjuk a területet, az a miénk lesz.

SUPPORT: Támadás, nagyon fontos dolog. Tegyük fel, van egy ellenséges terület, és két ezzel szomszédos terület, ahol a mi csapataink állnak. Namármost az agyik

csapatunkkal megtámadjuk az ellenséges területet, a másikkal meg támogatjuk az első támadását. Így a támadásunk dupla erőse lesz, és az ellenséges területről a hadseregnek vissza kell vonulnia. (Ha nem tud hova visszavonulni, akkor Beke parain.) A parancs kiadása: Először a TÁMOGATÓ csapat, aztán a CÉLTERÜLET, végül a TÁMOGATOTT.

CONVOY: Ez is nagyon hasznos dolog. Van egy seregünk a tengerparton és egy flotta a mellette lévő tengeren. A hadsereg szépen lelszál a flottára és a tengeri tuisé partján leszál. A parancs kiadása: Először a HADSEREG, majd a FLOTTA, aztán a CELTERÜLET.

Ha megvagyunk a lépésekkel, mondjuk, hogy OROERS COMPLETE. Jön egy kis szöveg, hogy kinek, hol kellett visszavonulnia, és hová vonult vissza. Azt a szomorú eseményt is itt kell leolgoznunk, ha nekünk kell visszavonulnunk. Ha nincs hova visszavonulni, vagyunk szörényen bucsut a seregünkötől és mondjuk, hogy DISBAND. Ezzel vége is egy körnek.

Minden második kör után jön egy kis összefoglalás megtudhatjuk, kinek irány serege és irány haditámaszpontja van. Ennek a két számnak egyenlőnek kell lennie! Ezért, ha ilyenkor több a seregünk, le kell szednünk annyit, hogy egyenlő legyen viszont ha a haditámaszpont a többi, akkor új seregeket/ flottákat építhetünk! Flottát csak tengerparton építhetünk, csak tengeren és tengerparti területeken haladhatnak.

FILE OPTIONS: Itt lehet visszarérni a játékhoz (RETURN TO DIPLOMACY), az aktuális megajlított változatot (CURRENT OPTION) játékállást menteni (SAVE CURRENT GAME), rótni (LOAD GAME), új játékot kezdeni (START NEW GAME) a lemezen játékállás után mezelődni (VIEW DISK), valamit resetelni (RETURN TO BASIC).

Ezzel meg is voltunk, meg néhány tipp.

- Nemorsszággal Olaszországgal és az Osztrák-Magyar Monarchiával nagyon nehéz győzni, mert már a kezdetnél nagyon körül vannak vevé ellentellel.
- Igyekezzünk mindenkiel jó diplomáciai kapcsolatban lenni.
- Egy-két csapatot mindig tartssunk hátul a már elfoglalt területeinken, ne érjen hatólul meglopó.
- 3-4 vagy több játékos számára inkább az eredeti társasjátékot ajánljuk, sokkal izgalmasabb és szórakoztatóbb ráadásul nem huzza el a veltelenség a játékokat, az, hogy egyszerre csak 1 játékos ügyködhet a gépnél.

• Hancu from ELITE boys





HÁJÓVAL UTAZÁSKOR

Guy? Emlékszik még valaki a CoV 23-ra? Nos, nos abban „kezdjük el” annak a szupri kalandjátéknak a rövid ismertetőjét. Ott 12 oldalon keresztül sikerült elmagyaráznunk a kerettörténetet, no meg egy picit belemertünk a játékokba, printhatesköppen pedig Jónéhány oldalt teletapóztattunk pirosny lórképekkel. Azóta csak gyűltek a ki-egészítések, mag a reklamácók, a hiánypótlások, a klígaritások, a helyesbítések, az újabb infók, egyszóval megsokaltuk a dolgot, s mivel mi egyébként is feldobtuk a lapdát, „...esetleg valakitől kapnánk olyat információt, hogy hogyan is lehetne tovább jutni a játékokban...”. Így most Szalai Balázs barátunk segítségével függöny fel, jön a tolytatás!

Az előző leírás óta rájöttünk arra, hogy bizonyos helyszínekre egyáltalán nem a telepontok segítségével, hanem (amir a leírásból kiharadt) hajóval, egyszerűen hajóval tudunk eljutni. És ez se ördögös dolog, mert azok a bizonyos kikötők a városokban pontosan ezt a célt szolgálják. Elég csak a tavernben megkérdeznünk valamelyik kapitányt és hozzávágni, hogy „passage” és mindjárt ontja a hajójának a kikötési helyet. A másik. Csomó helyen closed-dol fogadják az embart, amit könnyen kiküszöbölhetünk, ha lenockogunk az ajtajukon (persze, ha az ember tudja a navakat, amit az adott helyen előterduhatnak). Ezt is megtelátuk.

Sikerült Immár a „novek szörnyű kavalkád-jából” kiharozni valamit, és ahogy az 576 KByte lra a „láncok apró sorozatából meg-lolhatjuk a végső láncszemet”, vagy vala-hogy így.

A játékról most már (mög) csak annyit, hogy az információk ezúttal elmosztva lesz-nek a (számos) térkép a (szokás szerinti) végén kap helyet. Nézzük akkor:

DWARF HOME - Soldaln:

Szokás szerint itt is folydogál az élet a me-ga megszokott kerékvágásában, míg ha ere-velődünk, feltétlenül nézzünk be (Hogy hol kell kopogni az ajtókon, azt, és a továb-biakban is majd mindenki megkérési meg-gének).

Menjünk ol a *Soldain Hall*-hoz (Council), aminok az ajtaján a tábla tanúsága szerint 18.00-kor illena kopogni. A szobában kal-tamas meleg társaságban nagy órág mű-latja az időt a régi idők felmlegetésével. Itt van mindjárt *Okdark*, *Soldain* legvonebb dallája. Kétséget merülnek fel az értékes-ségüket illetően, és annak bizonyítására fér, azzal a mondatával, hogy jó lenne, ha

má' volakl (majd mi) visszahoznánk nekik az ó volt nagy vezetőjüknek *Thaur*-nak o kalapacsát. Szerinte minket is az ó szelle-me vezet (minket ugyan nem). *Yondlar* azt bizonygatja, hogy nagyon-nagyon-nagyon nagylelkűek lesznek azzal, aki vissza fele-pontálja azt az elveszett micsodát (majd o csapat a későbbiakban). Arról is tudnak, hogy egy sötét Dungeon-ban lett eldugva (azt tapasztaltuk) és ha eslotlog (má' me' no) visszahoznánk, akkor adnak a — már a *Port Avur*-i könyvtárban is emlegetett — *Huyam*-esszenciából. Ezekről még mindrg itt, vagyis a *Council Hall*-ban *Fodkin*-től és *Freggar*-tól hallhatunk.

Mésszunk ki innen és kopogjunk *Rabban*, kar-ajtaján. Uj menüpontot kapunk „learn” címszó alatt, amire rákérdezve meg is tud-haljuk, hogy mit ad 150 corn-ért. Nevezete-sen (mivel dwarf faluban vagyunk) a helyli-ak tájlagleg hangzás os szokáncsének né-hány fonetikus is kiejthető szavát (ma-gyarul dwarful tanuhatunk meg), ami sok másrk dungeon-ban majd hasznunkra vál-ik (vagy nem...). Azoknak, akiknek vagy nincs rá pénzük, vagy szóba se állt velo a *Sohalar*, azoknak leírjuk (nem olyan hosszú).

Drakka = Dwarf / Dahar = Ahead / Hatma = Splder / Ot = Home / Zalfar = Elden / Donga = Rope / Trar = Belong to / Unian = Magic / Raspagod = Mecessary / Gru = Snake(s) / Zatagi = Attention / Gapt = Entrance / Han = One / Goda = Two / Vod = Three / Gotra = Four / Rotta = Five / Den = Six / Obur = Seven / Yozu = Eight / Doro = Nine / Nok = Zero / Ragon = West / Dover = North / Noger = East / Krav = South / Targ = Step / Zerbod = Trap / Oru = Towards / Lokron = Fountain / Agru = Examino / Hrukk = Pride / Tokra = Portal / Opv = To / Apter = Level / Hukte = Time / Beri = Near / Partal = Hall / Ahkt = Pyremid / Druk = Down / Yuval = Sphere / Vo = Up / Kup = Cube / Kar = Go / Karb = Dig / Garvath = Hello.

Mután itt végeztünk, kopogtassunk *Yudun* ajtaján. Megtudjuk a bácsikától, hogy az a bizonyos *huyam* tulajdonképpen a *wolf* rnek-nél elődőlő *whiro* *wolf*-nak szüksé-geltetik, it majd családoknak fogjuk hasz-nalni (miro megkapjuk a „star-key-t, amit máshol arnyit emlegettek).

Dankar is szintén hasonló információkkal traktál a fontiakat illetően. Ha kimegyünk a falu mellé, egy varázslóval is találkozh-atunk. Szóval omilit egy újabb telepontot, amit *oszak-Pheron*-ban találunk (pont a sa-rokban), amelyekről, illetve ezek kombiná-ciójáról majd a végén Ha találkozzunk

Nokim-nel beavat egy feltve őrzött titkaba, mielőtt elmennénk *Kuskunn* szigetete me-részség lenne a *Vocha*-beli dungeonokon mászkálni. (*Vocha* egyébként az orkót ta-nyaja — meg hasonló nyelvisegéke ahol is az előbb említett kalapacsot talál-najuk). Erről a környekről ennyit most is vább ballagunk.

PORT AVUR

Mivel itt mar rdárg is sok ismeretre tellünk azért, most csak tömören összefoglalva. A *Hoyam*-esszencia az a valami a dwarfnek különlegessége, a meg ennel is különlege-sobb *hoyam*-növény rugyából gyártják, os annak is egy spec kivonatából. A növény megva csak földalatt található, és hamuva válik, ha napnyer err. A pontos felhasználá-sat a dwarfok pedig hetpécsetként őrzik. Néhány kreatúra (mint majd látjuk a fehér farkas) számára biztos csalogatékent szolgál ellenállhatatlan illata (legalábbis a farkas számára) miatt. A könyvtárban egyéb érde-kes dolgokat is megtudhatunk. *Orborin* atya nagyon dicséri *Zirvanad*-ot, anri néhány évi kutatásának eredménye. Ez a *Zirvanad* olyan hely, egy kő „vaul” ban, ahol mint hogy róla lett elnevezve. *Zirva* leheto ki ir lelket. A vault-hoz egy csillag alakú kulcs kell, az nyitja. Azonban mikor *Eldar* eluta-zott bizonytalan tájakra és hrzonytalan időkbe, fennmaradt egy dwarf ballada arról, hogy ezt az ezüstcsillag-kulcsot meganyrk a fehér farkasnak a nyakába adta megörzes-ze. (A marhija meg még mindlg hordja. De csak addig, omig a *huyam*-mal le nem csa-logatjuk a nyakából).

Emtal szerint az egyik ott esz, akinek *Ellidnn* a neve, *Suldeant*-ban pengolt az életét (ooo a lantjal). Mni lattuk, őt meg is találtuk, hogy mit enekeltünk neki, azt majd o végén.

Most ha bemegyünk a kocsa (Kocso-nyásba? CoVboy) (akorjuk mordani a fo-gadóba, korassuk a dokkban állomásozó *Garin*-kopitányt. Uticoljai köze tartozik tob-bek között *Shendy*-szigete, *Fuburnel* szigete os a *Point Horia* nevű kirakodóhely (arról, hogy erek pontosan hol is találhatók, majd a végén).

KING'S CASTLE

Mintha mar tottunk volna itt. Nem is azért jöttünk vissza, mert már voltunk itt hanem, hogy bekopogjunk és megtudjuk *Miko* miratol azt, hogy a küldetés teljesedéséhez szörnyen kell az idő (mint látjuk igazat is beszolt, ugyanis a legtöbb idő a HÁJÓVAL VALÓ UTÁZÁSKOR MEGY EL). Beavat abba, hogy életének egyik nagy kockarata

volt, amikor varázslóknál akart egy Nautar-t, ami valami hulye varázslatoló, és majdnem szíriá olvasztotta vele azt a francos gyertyát Nagy ajándék lenne nekünk, ha kapnánk belőle — mondja, és ehhez 10 napon belül kell teljesítenünk a küldetést, ami +60 nappal meghosszabbítja az időt. Airo is rájött, hogy ez a varázslat úgy sütt el, hogy az ördögöt lelassítja, a varázslattal szel lelassulnak róla (talán könnyebb kicsinálni). Hu, most jut eszünkbe, ha márt itt vagyunk Eleusz-troz is majdnem bejárnak, úgyben Tegyük túl neki a „ling” kerdést.

LYMERIC

Négy ház = négy ember (nem a MAM-HATTAN) Reméljük a varázsló elodásra kinnál fel egy bizonyos Ishban nevű varázsló könyveit polom 1718 pénzért cserébe. Ma is tud a mesteri specialitása. Tud egy teleport-varázslatot 30/3-as energia és tanulási idő felhasználással. A tűzlabdaja 10/3-as gyógyító varázslat 15/3; az ellenfelet gyengítő szint 10/3, a vízlőt okozó 20/3, a fa gyasztó pedig 40/3-at igényel. (Talán mondanál se kell, hogy ezeket a varázsló osztályú karaktereink tanulhatják tolmószatosan Camp-ban a Lixun-opcióval.) 2 embertünk nem egy kabát, báli Zeke a neve és szinte utasít, hogy a *delkana-i* könyvtárban olvasgassunk (pontosabban kerdezzünk a *mark-tól*) az „*obolisk*”-ről, amik tudvalevőleg az Elden munkások által hátrahagyott helyeken lettek imádás céljából elhelyezve. Rólu is színién később, meg arról is, hogy mi van rájuk vésva. *Aksiminto*-nól 140-ért tanulhatunk valamit. A jobb főtárs háznál a *Gute keiper*-nól érhet minket az első (és nem az utolsó) meglepetés. Nem az a meglepetés, hogy színién a *Dennaru*-nevezetű varázslóknývól *Haxins*-ról *Theldair*-ben kellene érdeklődni, hanem az, hogy a „*stai*” címszó alatt felsorolva mindazt, hogy az a talu előtt kisse jobb van egy földalatti barlangban, nevezetesen a *Sudagur*-dungeon, és ide nekünk mindenképpen be kell lépniünk, amit meg is kérdez. Belépve egy másik (*Crozimas*-hoz hasonló, mit hasonlító? ugyanolyan) világban találjuk magunkat, ahol számos dolgot ledezhethetünk fel. Azt, hogy mit találunk, nem azért nem írjuk le, mert nem találtuk meg, hanem, hogy a „*kedves játékos*” is átéljen némi izgalmat. Valahol a 3. szinten pedig találunk egy teleport-bevezetést, aminek csak a működő kódját ismeretjük, azt, hogy hová visz, azt is tudjuk, de hát a bizonytalanság, a kelend, kedves játékosok az élet megrontója... (vagy azt mássra mondják???) ha *Ellun* vetetlenül nem lenne velünk, akkor hát, hogy is mondjuk, a játék valahogy elakad, ugyanis a nála található vízanjálo varázslat (ami 25 lépésig jó) nélkül nem nagyon akart sikerülni az egész... Egyébként ez a dungeon „csak” három szintes, majd jó szórakozást a 8 omeletesekehoz.

THELDAIR

Térkép hiányában járjuk csak végig a házakat. Mindjárt elsőnek letogassunk el *Baulin*-hoz, aki magánáltele útvesztőit járja fel előttünk. Egyik ilyen útvesztője *Svarin* (akit az istennek se találtunk meg), aki az egyik ott-nővér a három közül *Baulin* mindig is a „song”-jára végyott, nevezetesen a „sparrow song”-jára, amiről vele kéne beszélnünk, itt is megvárhatjuk, amíg kinyitják a börtört (csak így talusiasan), akarjuk mondanál a *Council Hall*-t. Három csotrogányt lelünk édes együttélésben a kandelabó körül kuporgni. Egyikük a már az előző részben is említett *Fay*-királynő, ekinok úgy látszik mégsóan kell az a segítség annyira, mert egyre azt hajtogatja, hogy az akkor mindenhol segíthetnek (már persze ott, ahol tudnak). *Naldor* szerint a talu saját varázslója. *Somuna* tudna nekünk segíteni az *urriel*-ek elleni harcban. *Azrael* nem az ellenséges elők parancsnoka, hanem egy va-

rázsló lufia, aki eszméletlen kemény, legolab 300-as erejű lövés kell neki, és k... sokan vannak, pontosabban sok van belőlük (azt majd tapasztaljuk is egy-némely útvesztőben). A harmadik banya *Kuhvern* Tudatja, hogy *Truk*, a varázsló tud néhány teleportról (tudott is, omig ki nem nyituk) és a *Cassile* ben el (Távodések elkerülése végett a *Casile Udár* a *Crystal Castle* — azt is most tudjuk meg, és az alatta található dungeon a *Crozimas*). Hallott meg arról is, hogy *Dalkonik*ban kijárási tilalom van (nekünk lyot nem jöszottak). Kint a taluban, ha látjuk *Keldur*-t örömmel üdvölgöjje, hogy kopogjunk má’ *Gifondo* ajtaján. Meg is leltük, aki össze-vissza hagylobot ott nekünk, hogy segítsünk a faery-földnek ha már ott járunk. Sürögősen ott is hagyjuk. Következzen *Jagamar*, ő róla annyit kell csupán tudni, hogy 180 éves pénzért tanít. *Nef* barátunk elonk vágódvén „segíts, hogy segíthessünk” — tekintéllyel tovább is vágódna, de mielőtt ezt megtenné ő is a *Somuna* keresésére biztat, aki az *azrael*-eket tudná legyőzni kövátja dust segítségével (*crystal* és *dream*-por; kettő a még meg nem talált tárgyak közül). *Feackil* is ezt hangoztatja, meglekdvá azzal, hogy *Somuna* egy sorceress. Mag kettőn rontják itt a levegőt az egyik *Gulhail* „Beszélj a mérgi múzeumban az „*elvish cloak*”-ról, amit, ahogy mondják itt többen *Budangidar*-ben, a régi dwarf-bányában lelhetünk meg. Ezt most ellapto az ellenség”. A másik *Jassun* pedig pont attól óv, hogy ide belépünk (Miután ottmentünk ide, aztán mi is megbánjuk.) Innen húzhatjuk is a csikot. (*Bedangidar* = *Dunagud*)

CITY OF MERG

Csak tómondatokban. Az előbb említett koponytől valóban előlukták a múzeumokban, hogy ekl ezt a szerkenyűt viselte, azt védte a forró sugaraktól (ultraibolya sugárzás). *Hudus* kemencéjébe pedig szintén csak ezzel a kutyával lehet belesétálni. Említették valahol *Sargoz*-t is (meg is találtuk, de itt adtuk föl végképp a játékot, ahol is egy úroget kellene keresnünk). Mer csak a fogadó (jobb helyeken ivó, annál is jobb helyeken...) van hátra, ahol is *Tomola*, és nem pedig *Tomda* van. A következő helyekre hajózázik: Udol - 350 / Bay of Meric - 200 / Kraken Gay - 225 coin-ért (Hogy hol? a végén...).

Elmondjuk, hogyan is történik az utazás. A kapitánnyal jeli a kocsmákban különböző időpontokban tartózkodók) megbeszéljük, hogy másnap reggel 7.00 óraor a dokknál találkozunk. A hajón ágyakon helyez el és

megmondja, hogy kb. milyen hosszú lesz az út (1-4 nap, abból is látni, hogy mennyi az ára az útnak), és „*Begin*”-nal aktiválhatjuk az egész kóciapt. Figyelem! A dwarfok nem nagyon bírják a tengert utat és ezért nem tálhatjuk őket az agyba, mert állandóan TENGÉRI BETEGEK (hah! it *Afery*-ben kereszük *Ruhbmur*-t, akit az „*apprentice*”-ról kérdezzünk.

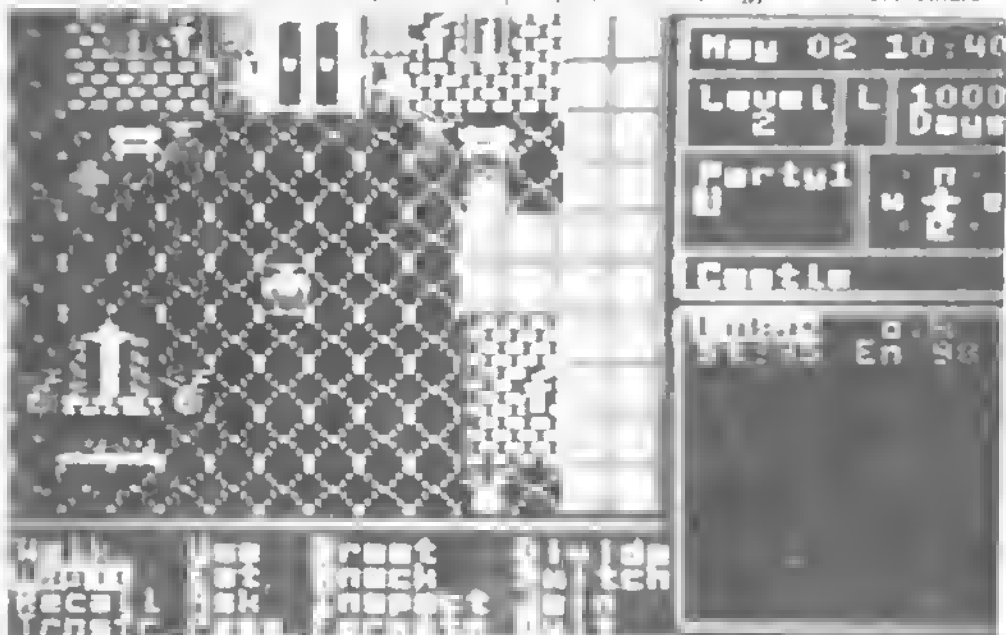
SUMRUNA

Az előző részben elég sok információ birtokba jutottunk, ezért most csak azokról leszünk említést, amelyek valahogy idáig sa; nálamos módon kimaradtak. *Darmur* és a haverja *Tomplos* re előlukták hogy őh *Hasseri*-t követik, aki a kgyo isten (ő egyébként a föld alatt el, *Heru*-val a na belu istenével, és még négygel egyetemben, ellentétben *Kalb*-bal és *Fu*-szal, akik különböző táglaházakban szunyókalnak. *Kalb*-ol a maszkistént fel is kenttük (tomplosa főle keletre van, ahol a chamok száma, illetve neve istenek nevét jelenti). érdekes egy eset, mindenki kiprobálhatja) *Hissin* temploma amugy DNY *Kherbal*-ben van, nem a délkeletiben. *Hakim* (Hókom?) fontos dolgot mond *Pupin* tudja, hogyan lehet(ne) belépni *Kharan*-ba (ez az egyik dungeon, amit nem találtunk meg, és véleményünk szerint egy fontos helyszín lehet. Sajnos ezzel az úriemberrel nem találkoztunk. Elhagyta a várost. Menjünk be a *zavun*-ba, keressük a kocsmárosnát *Gurhin*-t, ha vrozott éppen itt van, akkor tudatja uticélját, ezek *Fubimul* 150 / *Isla of Vo* - 100 / *Shendy* - 250 / *Blue crab beach* - 250 coin.

Hu egy olyan szigetie visz, ahol nincs semmi város, tehát pt *Istas of Ica*, akkor bizonyos összegekért lejébe 15 napig ott marad a parton, és vissza tudunk vele utazni. Két fickó tartogat még magában némi híreket. *Durhal* azt mondja, hogy *Shadwin* (és nem *Shudwin*) körül halalos tarmek vannak (de jobbnál-jobb ellenségekkel *Kabuck*-ol pedig *Kharin*-ben kereszük).

KHARIN

Mindjárt vidámabbnak érezzük a napot, ha bekukkantunk ide is. A 7 ház közül 6 helyre tudunk bemenni. Kezdjük mindjárt egy kis nyaktanulással, aki *Soldun*-ban elmulasztotta, az itt most 175-ért *Valora*-bányánál — aki egy öreg dwarf tanítómester meglehetően itt lelletjük valamelyik agó mögött *Koldan*-t is, ektől most má megkerdezhethük a *Shadwin*-i dolgokat. Tanulni a „*SCROLL*”-ról *Komkuzur*-nál *Shiran*-ban lehet. *Kurek* színién *Kuluk*-ol dalban kéne elkapni, valamint, hogy *Dreax* most lothalo



(Hol? Majd mindenki megkérdezi!) Kulak-otól is kaptuk egy fordulót, még most sem tört magához. ő azt ajánlja, hogy erről a *Khuuzn*-nevű dologról *Fubermat*-ben kellene tudakolózni. Mondja tovább, hogy az öreg tanító elvesztette a „plumo”-ját (azért mai nem montunk vissza, hogy meg is kérdőzük tényleg elvesztette-e?). Szóintük is *Pupin* tudna „szavakat” mondani a két „onlance”-es *Khuuzn*-ról. Az egyik egyébként *Fubermat*-en van (Mi nem találunk ott a sorozatos toadásokon kívül semmit.) *Volgas* szerint *Vindras* meg tudna mutatni egy-két csőt. A *Square* *igantai*-ben él. Beszélnek még valami város polipról, aki a közelben rjesztgeli az arra haladókat, de mi (szerencsére) nem találkoztunk vele. *Kabuck* — a mai oly sokat emlegetett — azt vésetti a lejátkba, hogy *Sunken Isle*-re se átna, ha elmennénk, talán a 3. kar ott sem (egyébként kettő mai megtaláltunk). Azt pedig eddig is tudtuk, hogy ezeket egy időben, egyszerre kell lenyomva tartani. Elárulja még a régi dwarf bányának, azaz *Bedangidar*-nak a *chuit*-jét, vagyis a három (értelmen) szóból álló kombinációját. (Majd ezeket is a végén.) Egy tag pedig, bizony *Shagar* *Dinura*-t ajánlja a figyelmünkbe, aki *Fubermat*-en él, és tud egyet mást az *Ogre King*-ről. Még egy érdekes figura csatlángol itt, *Pugur*-nak hívják. Ezt mesélt nekünk. *Nagyon régen a bundárműd legyőztünk egy küklupszót. Annak a csapatnak a tagja volt, akik elrabolták a 'cloak'-ot a meigi múzeumból, ő mondta, hogy a 'hall of ancient dreams' DNY-i sarkába lett elásva. *Cruznas-ban*, a *Crystal Castle* alatt” Ide majd atkelomadtan el is látogatunk, ahol majd meg is találjuk...*

A lemezmontorral kisedhető még pár név, ok! akik ideklódon találjuk, itt *Khuuzn*-ban. Ezek: *Sargoz*; *chamber*; *dreads*; *Swiken Isle*; *key combination*; *thru towers*.

CASTLE UDAR (Crystal Castle)

Erről is esett már szó elég sok, de mivel lenyeges információbővülés következett be, így most ezek ismertetése követhetik.

Bélapéskor rögtön szemben van a tróntorom, királynövel az élen. Tulajdonképpen csak azt tudjuk meg róla, amit a tower-okban szoktunk találni — scroll-okkal —, hogy az alul található dungeon egyes szintjein milyen csapatok őhajtják rajtuk áldados tovékonyságukat kitöltségre. Az 1-5 lovolen lehet, az első az enemy baude, a második szám az enemy parties-ek számát adja meg: L1-L2 3/3, L3 4/2, L4 2/3, és L5 4/5. Ugy hogy nem olyan vészes itt találjuk meg *Mahor*-t is, aki ugyancsak ezzel a hulye *Cruznas*-szal van elfoglalta. Beavat, hogy az első szintjéről 2 lépcső van, level 2-re és 3-ra (mintha ezt már tudtuk volna, nem?) Most jut eszünkbe, hogy azok a bizonyos teljes-kécsögök, vagy legalábbis topszerű mazzal töltött csuprok tulajdonképpen a szint térképét (csak ahol éppen vagyunk) mutatják meg a gyöngy, vagyis a pearl-használatával. A többi figura az eddigiektől ad tejekeztalót, különösképpen a Level 2-n lévő portálról. *Glenk* azzal kintodik, hogy a rekona kintodik Világos, nem? Talán segítené rajta egy „ring”, amiről a királyi kastélyban azóta Etenor-i megkerdezték, igaz? Elsorolja még, hogy az elf-nővérek közül az egyik, nevezetesen *Aulha* a „river song”-ot műveli a *Shendy*-sziget folyójának egy kis böggről szakaszan. A „ring”-ről még elmondják, hogy vhol *Heavenly*-ben lesz, ahova csak egy stair-ways vezet, *Khuuzn*-ban porzso (De hol, az istenért???)]. A másik varázsló, akit említették *Truk* után (a teleportált *Thakass*-ban, kapu *Sargoz*-hoz, 3 pyramis *Sutogor*-ból *Sumrun*-ba visz — mondja) *Prudall*, aklról már többször mondták, hogy valami varázslás szertartásokat tanulmányoz (studios, magical rituals). Megker, hogy mondjunk neki egy különleges szertartás nevet. Teszték: *Ritual of awareness*. Hogy mit foglalt rá, azt döntse el mindenki maga. *Vereir* mester

szertartás *Shagar* (az előbb *Khuuzn*-ban) szomjuzik a tudásra a „lost dungeon”-ról (Igyon rá valamit.) Valamint, hogy *Marinas*-t megatkozta valaki egy „nem-álvó” varázslattal *Edronir* ajánlja, hogy keressük meg *Trebor*-nak, az egyszeműnek a kincsét itt lent valahol (majd ott lenn utalnak is rá, hogy hol). ő volt a tolvaj-király. Mondták egyszer, hogy a kincse 11 lépésia van nyugatra atmetve a sírködtől. *Dasson* is ott lapul valamelyik szoba mélyén. Szóint ugyancsak *Dinur*l kéne kérdozni a *Shadrinn*-i vészélyokról (Majd atkelomadtan.) Mond pár dolgot a *Hodlic*-ról, hogy nagyok és kővérek, meg hogy a végzetunket okarják, szóval ki kéne azokat is nyírni, aztan kősz.

A 3 varázsló meg elmondja (egyébként *Argub* a neve), hogy menjünk el *Shagur*-hoz mielőtt belépünk *Khuuzn*-ba. Említi még, hogy a télelem újból visszajött *Sargoz*-ba. Ad egy teleport kombinációt is: P.P.C. *Sargoz*-ból kivisz *Fubermat*-be. Hogy mielő érdemes még kérdőszóködni itt elvált, *ill muids*; *viltasoran*, *tower of ruhun*; *mtulisa*; *this lost dungeon*; *ratikan*; *trap*; *escrups*.

Ennyit a királyi kastélyról. Ja!! Majdnem elfelejtettük, hogy az L3-ról a bal felső sarokban a lávánál el lehet menni és aljutunk a lépcsőn az L4-re, majd onnan az L5-re stb. Megjegyezzük, hogy érdemes lesz!

SHIRAN

Ugy látszik, véget értek a zart körü rendezvények, mert mindenhová be tudtunk menni. Kezdjük a szokásos konklávval (ők egyébként már 1955-kei kinyttnak), itt van mindjárt *Freyapkin*, a konkrét vezetője. ő arról tudal, hogy a rendjük tagjainak varázslatai feltönylenek, hogyha egy bizonyos „stones” körül a közelükbe. Ezek a lényő kővek *Burazza*-ban vannak, vagyis a *Hiddin Vale*-ben, ami a *Khuuzn*-vidéki teleport környékén van. Itt van meg három varázsló is, akik sorrendben: *Shakyza*, *Gromus* és *Joxinfort*, ők a red, blue és green-order varázslói. Azt tanácsolja valamelyik, hogy éjfélt után kellene *Shiran*-ban sétálgalni. (Mi sétálgattunk is, de valahogy nem nagyon akarta elődugni az orrát senki.) *Shirka*-ról megjegyezzük még, hogy ez a varázsló nagy fája, és valészínűleg örökre virágzik. *Joxinfort* bead még egy mesét, hogy ők minden teleportról tudnak. Egyet el is árulnak, P.S.P. *Muadorn*-ból *Knessus*-be. (Ezt a helyet, mármint az előbbi sem találjuk meg.) A többiekről (No teletstünk el kopogtatni mindenhol!) *Pufkenpil* arról győz meg, hogy jó lenne ha kiáramolnánk, pontosabban legyőznénk tíz dungeon (Abba viszont már nem avat be, hogy is van ez a tizemeléses sz***r) Beszél még valami *Zukkamar*-ról, aki az *Eldun days* óta veszti el, valamint, hogy *Koldun* tudja a helyzetét *Khuuzn*-ban. (Nem tudta...) „Amulet” kérdése ezt mondja „Mi amulet? Mondd el, hogy néz ki!” (pontosítsunk számára, „white amulet”, „Ottá lény amuletet, hallottam egy elitől, hogy *Tombul* vette meg *Delkona*-ban”) A másik parasztnak a neve *Komkezu*. Szerinte jetelemány lenne ha bekerügnénk agyot abba a hulye *Kalb*-ba, és utána innánk a *Thakass*-i forrásból. (Megjegyezzük, hogy aként csalekedtünk, mire a jól feltuningolt karakterek staminájához hozzáadt 1-14 bözött + erő, és ma is csak 08 volt a max., amit a polton visszaállított így pedig könnyen kinyitnak a dungeoneer varázsló. Aki pedig nem tunlított karakterekkel játszik, annak ajánljuk.) Menjünk el *Fizkrete*-hoz, akitől kérdezzünk rá a *Zaxxin* (zoknín?) nevű varázslóknyvre. Potom 2000-ért hozzá is juthatunk egy csupa z-betűből álló varázslat-gyűjteményhez. Mondták valahol, hogy ha már itt vagyunk, kérdezzük meg ezt a legot a „scroll”-ról. Meg is tettük. Annyit almond róla, hogy onne a scrollnak a neve *Bubble of Captivity*. Az előbb említett ürlembene *Zukkamar*-nak volt a tokerco, és azt a három szót tar-

almazta ami a *Bubla* tennmaradásához kellett. Ez a butozik volt eliondelve arra hogy onokokel zengien, míg a királyi por(?) uszott a levegőben. Valaki azt mondja, hogy lockéket *Saksanta*-tól vehetünk, aki a kőthetenes házban lakik (Tiltakozom! A HQ-n semmi keresnivalója nincs! *CoVboy*) 120-ért adja az onkat a diaga. *Gielra* arról értesít, hogy ha mai *Bedangidar*-ban járunk, keressük meg a *Brennik*-et, *Ziltren*-nak a legendas ell heicsznak a knidjot. (Nekünk mai megvan.) *Yitnushi*-t arról kédozzuk, hogy hogyan lehet bejutni *Tinkass*-ba.

KNESSOS

A városban lenyeges rudnivalokat szedhetünk meg az eddigiekon kívül össze. Meg tudhatjuk többek között, hogy a város igen csak a közelben lévő sziget (*Wizard's Isle*) utáldja mert mindentől olyan dolgokat mesélnék, ami az ott lévő kinyitásihoz esetleg hasznos lehet. Itt van mindjárt *Zukros*, aki szóint a *Thakass*-i teleportal 5-és szintű (lehet, hogy az, mi nem voltuk észre). *Burba* — aki egyébként itt a kapitány szorepét játssza — ol is víz minket majd oda potom éren, hiszen itt van a szomszedsagban a picike egy toinyba zárva, szóval mindössze 150 penzert *Zukros* elavul meg egy portalkodót is. *Thakass* *Khuuzn*-re portalozik P.S.P.-vel. A másik pota szerint (*Tunkit* a neve), amikor a szőnyök az ember potájába misznak, használjunk ellenük *rit*-et. Észak-*Knessus*-ban látott is párat (mi még nem.) Minél előbb játssza a jót, azt ajánlja, hogy kaleszük majd *Fuglun* tanácsát *Sumrun*-ban. Rola annyit kell tudni, hogy sokat olvas. Ez bizonyára hasznos információ. Elmondja még, hogy ha még nem ebraszattuk tel *Kalb*-ot az alacost, akkor most megtehetjük *Dakland*-on, ahol is nem ő alszik hanem a temploma van.

Ne hagyjuk ki tervünköl a kocsmat se. A kapitányt 7 után keressük. Ha netán itt van, akkor a a következő helyekre hajóazik: *Blhun* - 200 / *Wiz* s *Is* - 150 / *Phaion* - 400 / *Kuzu bay* - 350 pénz.

Itt — mármint az ivóban — tudhatjuk meg még a következőket is. Meg egy kombináció: S.S.S. *Bedangidar*-ból *Shadrinn*-re. „Ha rom obolizik, három szőnt” Egyről halottak is észak-*Knessus*-ban. (Mint annyi most, ezt se lohtuk.) Itt lehet hallani arról a bizonyos örök varázslóól is, aki *Thakass* legfelső (vagy legalsó?) szintjele mozgott vissza az őt üldözők elől. (Mint majd látni fogjuk ez a varázsló nem is olyan örök.) *Mitnush* mondja azt meg, hogy elnekt a tokonak kellene néhány bealáságos szót szőint egy bizonyos „blue ring”-nevű helyeről. Erre minden bizonynyal szukse-günk is lesz *Jenios* szerint majd ott a dungeonokban el kellene néhány „piece” varázslat *Thakass* meghodtásához. További info lehet meg az is, hogy tudnunk kell az isteni „symbol”-okról. Ennek érdekében először kéne nezegetni az istenek állitát. Ja! El ne teletstük, hogy *Thakass* első szintjén kincs lett atmetve. Nem mi mondtuk...

BONDELL

Dinura-mama azért mondt meg egyet a most *Ogre* kaidósia peldaul almonda, hogy ők *Shadrinn*-toinyaban elnekt a *Giant* ok szigoton. Meg kéne keresnünk a „top level”-jét. Három totem van a csuacán, ez egyiknek a neve „hall of no return”. Ha itt akarunk találkezni az ogrek királyával, akkor „cross”-olni kell a totemon. Ez azt jelenti, hogy keresztül kell menni a totemon egy, hogy először ériük al a keleti írat és mozgunk delia. (Az ogre királlyal segesünk szerint a *circlet* lesz.) Ezek még kint a talu előtt történtek, Ugyancsak kint lehet találkozn *Jom*-mol, aki nem egy lekvárfajta, hanem egy haffling. *Keress* *Tuten* t *Bondell* bert. Ő volt *Shadrinn* legyőzője, és látta is az ogre királyt az ellupolt *circlet*-tel a nyaka

Klmi *Shendy* szigelőn két érdekes dolog lesz még. Az egyik mrdjárt az egyik ott-nővér, ha jól emlékszünk *Aellin*, akinek a „river song” nevű lemezt tegyük fel Rövid olókészület után a dal felcsandulóba helyett megnöveli mindenkinak a sebességét + valahánnyal. (Ez kész kib***ás volt, mert a karakterok adatai szépen átfordultak D-be. Hasonlóképpen ha harc közben megnőtt +1-el a bow skill-jük...).

KUSKUNN

Jó párt támadást olvrsolva jussunk al a templomig. Itt újabb négy név kerül a bltókunkba. Pontosabban egy ismeretlen a lóbbi három már ismert. Ja, amúgy az *Nexis*-nek a madár-istenének a temploma. Az ottai ezt mondja *Eltah*, *Eltah*, *Yolindar*, *Pahnz*.

A kapitány itt is megvár és 25 corn/társaság lojében visszafuvaroz a kelet-kikötőbe.

ISLE VO

Ez a *Summita* alatti szigetet jelöli *Piyun* fel-ségjelzéssel. Csupán egy érdekes esemény (a támadáson kívül) jelentkezik egy obelist személyében DNY-on van alul. Majd szépen lemegy mindenki elolvasni, hogy mi van rajta. A koordináták, a helakit érdekelnek $x = 88$; $y = 106$.

WIZARD'S ISLE

Ez lónt található K, ÉK irányban *Knossus*-városától. Ezen belül található a *Thakass*-i dungeon, míg ezen belül pedig a *Sergoz*-féle Entrance-okat majd a végén.

ISLES OF ICE

Ott van *Shendy* alatt nem messze. A dungeon-jó a *Jarl*-ból ismert *Vocha*-nevet viseli. Készüljünk fel a támadásokra, mert jó szívaca az egész ($x = 18$; $y = 97$ -en áll a hajó).

ISLES OF GIANTS

Ez az egyetlen olyan szemmel is látott helyszin (tehát nem úgy, mint *Khazan*, hogy erről csak hallomásból tudunk), amelynek a lórképe meg mindene megvan, csak hát bejutni nem tudtunk.

Mindezek után azoknak a helyszinoknak a nevel, koordinátái, és rövid helyrajza következik, amelyre a kapitányok hajóznak, de nem kikötők:

1. **Point Hena**, *Kendar* vidéken található $x = 71$; $y = 58$ -on.
 2. **Bay of Meric**: *Kendur* ugyancsak a sanctuary alá $x = 74$; $y = 33$
 3. **Krakan Bay**, *Rasus* vidékére $x = 112$; $y = 34$
 4. **Blue crab beach**: *Marmans* vidék, *Soldain*-tól DK-re $x = 23$; $y = 61$.
- Ezek lóttek volna az olyan helyszinek, shonnan a kapitány nem visz vissza. (Mondták valahol, hogy *Meardom*-ból *Knossus*-ba teleportál a P.P.C kombináció. Kéne készíteni *Uberion*-ban egy olyan magic-et (már hallottunk felőle), ami a *dream dust*-névre hallgat.

Néhány fontosabb helyszin

Kendar fölött és ezen is túl van egy híd, picit lejjebb pedig megjelölük a 2 tóleópületet, amiben a szokásos ker található. Egy omberünket elvileg oljuk és hagyjuk itt. *Mushrom* ösvény van. *Shertuz* vidékén $x = 40$; $y = 31$ -en. Nem messze tőle lójjebb találunk még egy templomot, ezúttal ismeretlen nevekkol (és azt sem tudtuk megállapítani, hogy egyáltalán melyik lsten temploma). *Yenna*, *Benivo*, *Heb*, *Bonna* ($x = 47$; $y = 35$ -ön). Ha felvergődünk *Phuron* log-ÉNY-lbb csúcskébe, találunk egy másik teleport-házat alá $x = 6$; $y = 6$ koordinátákon. Itt is — hasonlóan a többihez — négy kombinációt találunk. Egész hasznos helyekre vitt. A kombinációk: C.C.C - *Kherbal*, körbezárt kastély, MC-hoz; C-S-C - *Kendur*, Sanct.

alá, *Bay of Munc-haz*; S-P-S - *Merian*-ba, $x = 44$; $y = 51$ -re, P-S-S *Rasus* vidékére, $x = 105$; $y = 38$ -ra. (Az innen nem messze lévő ott-nővér *Eldinn* névre hallgat, akinek a „Swan song”-ot (stilszerűen) kell oljátszani. A hatás ugyanaz, mint a kedves tesónál. Egy ismert helyszin dungeonja. *Bedangidar* (*Qemmagud* régi dwarf banyja). A *Fisestar*-tól ÉK-re lévő entrance-t jelöli.

A játékokban a különböző dungeonok fontos szerepet játszanak. A 9 ilyen helyből 6-ot teljesen felderítettünk. Nem találtuk meg *Khazan*-t és *Meardom*-ot (2), és nem tudtunk bejutni (1)-be, *Shadrin*-ba.

A varázslatokról

Az említett varázslatnyelveken és a varázslónk saját varázslatain kívül más varázslatok nincsenek. Ugyhogy a dungeonokban a különböző helyeken lévő akadályok (lásd: onorgla mező, víz, léva, parazma...) csak ezekkel a varázslatokkal semlegesíthetők. Legalábbis ezek kellenek hozzá.

A küldetés(ek)ről

A játékok egy nagyon összetett egymást nem biztos, hogy követő események sorozatából áll. Teljesítéséhez a következő tárgyak szükségesek: - cloak, - blue ring, - crystal dust, - amulet, - gold ring, - dream dust, - hoyam, - osh, - hammer, - star - crecel of aka.

Ezek közül megtaláltuk: - a kőponyt; - az amuletet (lehet amulet); - hoyam esszenclát; - star kulcsot, - a kék gyűrűt, - a kalapacsoit.

Hogy hol lehetnek a többiek: a gold ring valószínűleg az unikornis nyakában lehet, a crystal és dream dust-okat nem találtuk, az ágat valahogy *Skiran*-ból kellene olhozni, a circle of aka-t pedig az ogre király nyakából lehet (mindon bizonyossal) megtalálni.

Chantok, azavak, lsten-nevek:

Az obelliszkek a következő nevek olvashatók:

SASTAMOUNN
EZBEREKENE
VRAKKALAMHIR

Az lstenek nevei:

EFTAH, TIZ, FAEY, YOLIMDAR, TUEM, IDELIOZ, PEHRIZ, OBOTEM, FYDELIA, YENNA, MAESLEM, THARIMO, BENIVO, YREAMEN, ISHTHYAM, HEB, SHAERAD, SERMIAN, BENNA, UDE, OLM

A dungeonok chantjai

• BEDANGIDAR;
• SAMANDAX; TIFGARAMO, KEMT
• THAKASS,
KURAMDAR, TEVALATO; REKMETREK
• VOCHA;
HOKKE; KAFETH, POKANDAJÓ
• SHADRUM;
DAMIŁAZ, FIRTARAFÁ, YAKLAMATOFAR
• KHAZAM,
EKSAM; RATTABL, GANGAMURT
• ME ARDUM(?);
ACHUNNE; RESHIPTAR; EBITONAGZI

Ezek lóttek volna a nálkülözhetetlen inst.rukciók.

Különböző tárgyak megszerzése

1. Erdőköljünk a hoyam-ról *Soldain*-ban, menjünk el *Vocha*-re, ott a 6-os szinten keressük meg *Thorin* kalapácsát és vigyük vissza nekik. Erre ok, „Ez a pillanat a dwarfoknak örökre szól. Neked kell a név, mely sikert biztosít számodra, és mi ezáltal lekötöztetted lottunk”. *Okdurk*-lól körjük a hoyam-ol mire meglep egy adaggal. Vigyük fel a Wolf rock-hoz a lóhór torkasnak. Usa-oljuk az esszenclát. Erre: „Lukas kinyitja a zsák száját, majd istennel értas arcára kezd ol kiszállni bütőle körbe a szikla felé. A farkas hirtelen megjelenik a csabító illatán a szikla mögöl, ránk néz csodáson, nyugodt kók szemmel. Nyakában egy aranylánc csil-

log, és annak a vege egy csillag illék, gyönyörű kulcs. Megruzzol a soronyat, mintha jelezni akarna vele valamit. Lehajlja a fejét és a csillag lehull a nyakából a földre. Felvehetjük. A dwarfok ezután már sok mindentlenni tudnak segíteni”.

2. *Thakass*, Level 1. Az ólúli varázsló szobája. Ezeket mondja többek között: „A lórom az nagy orétyl Jól van, lómitin, a quonnes-ek készen vannak a holdtáncot. Quonnis a barátom. A holdtáncra minifig lótyolok. A kék gyűrűje az előnek, el? Zöld bungious-ban láthatod Q, te bo lónd, lótyd és menj haza vele. A túzab, dóm meg tudna sulni akar Olvar t is. Ó egy Demon lord. En már nmi használta tom a kék inget, de a lónd lóhel, ha aka rod.” És akkor odaadja: „Art lóssom, te el tudnád viselni Mongit illék. Milyen egy vad atak! Azt az átkol en solit nem lómit nem meg senkinek”.

3. *Surgoz*, Level 4. *Furnace of Hades*. Az lóvíg átlákon el belátva észrevesszük a lótyogó tűz közepén egy szentiméter lóghatva a toher amuletet *Bomassol* n el te? Ja, alles schone itt minden már annagys is. Lukas behatkolánk az ott kőponyba és olúnik néhány pillanatra a kőponyba. Nem sokára vissza is tol kőre ban diadalmasan látva az amuletet. Innen minden valószínűség szerint a murg-i muzeumba kell vinni, ahol kapunk is érte majd valamit. *Surgoz* teleportja: C-P-P - *Point Avurba*, P-P-C. *Furnace*-be $x = 59$; $y = 71$. S-S-S. *Kherbal*-be MC-hoz.

Nos, már megint a végére értünk az MC nevű hatalmas tarta egy újabb szelvénynek. Saját véleményünkkel lehtinté kb a játékok 4/5-énél tarthatunk. Nem sok kell a sikerhez, de valahogy azt már úgy érezzük, másnak kell lóvnia tekintettel arra hogy egy újabb CoV-ban elhelyezett 8 10 oldal MC hoveny karosodást okozna minden usagérus számára, akinek a lojához vágnátok a CoV-ol, miután belonozteltak a tartalomjegyzékbe (Már már aztán tonylog el-fújhatna valaki ezt a k*** gyertyát! CoVboy)

A legvégére maradtak a lórkopok a jelölés-sok maradtak.

Először a különböző vidékek lórkopait pasziroztuk be *Isles of Ice*, *Shendy*, *Isle Vo*, *Isle of Giants* *Kuskunn*, *Wizard's Isle*, majd a dungeonok lórkopait következtük (*Bedangidar*, *Thakass*, *Surgoz*, *Vocha*, *Cremas*, *Sudogur*).

ISLES VO

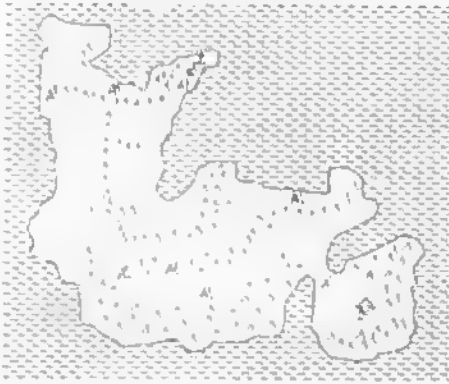


ISLES OF ICE

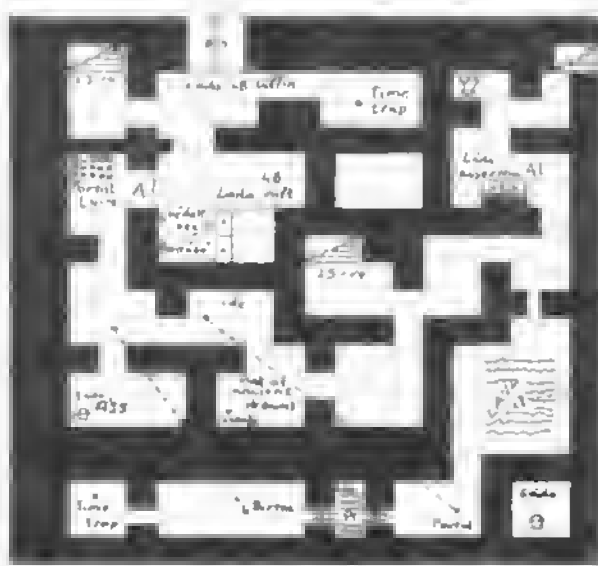
ISLES OF GIANTS

SHENDY

KUSKUNN



CREZIMAS - LEVEL 4.



P1 "portal Level 3-hoz"

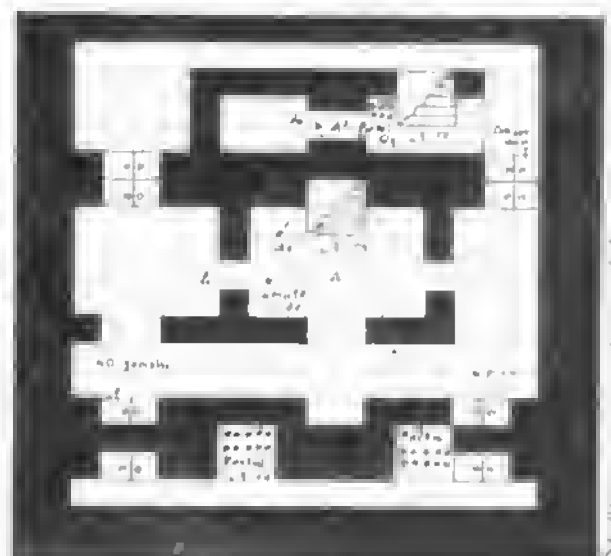
itt a kígyó
isten alszik



CREZIMAS - LEVEL 5.

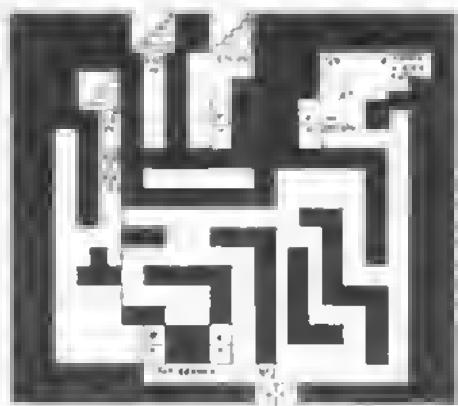


BEDANGIDAR - LEVEL 1.



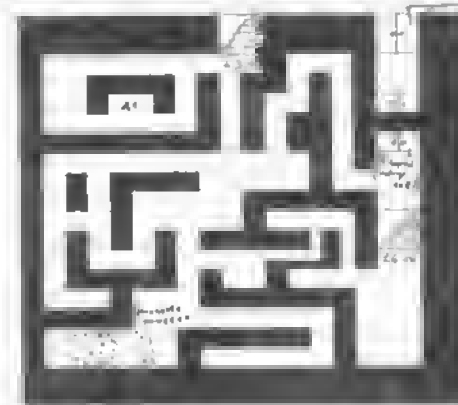
BEDANGIDAR - LEVEL 2.

BEDANGIDAR - LEVEL 3.



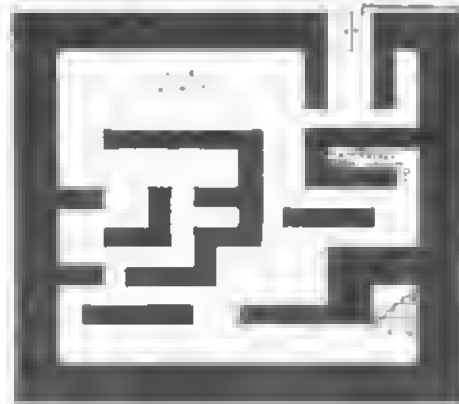
P1: "Portál fentebbre (12-re)"
P2: "Híruk trar drakka"

BEDANGIDAR - LEVEL 4.



Teleport szoba C-P-C
Röbus x=93; y=34.

BEDANGIDAR - LEVEL 5.



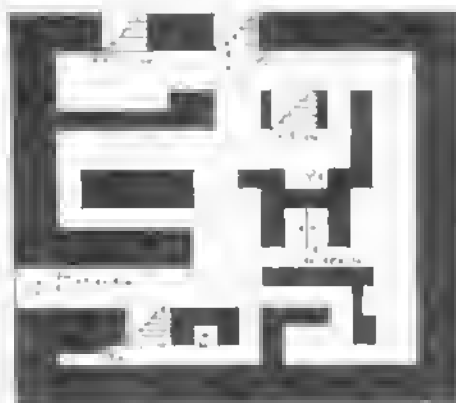
Házban: "Brennix! Zúban
legendás koraja"
P1: "Ple en nbe-hez"

BEDANGIDAR - LEVEL 6.



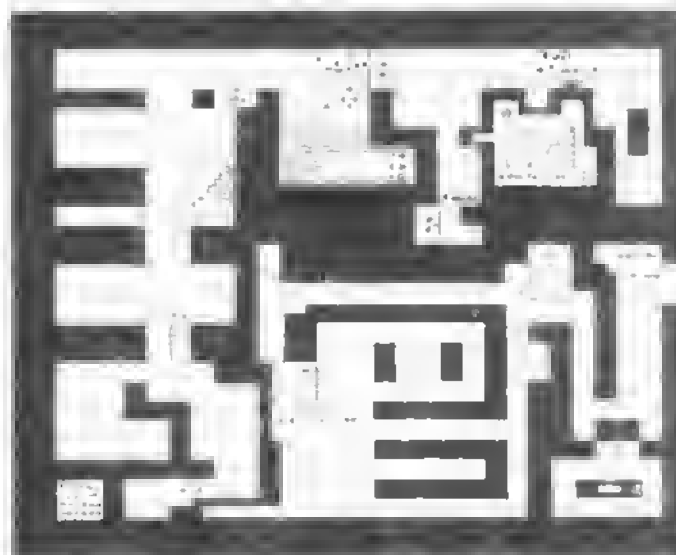
P1: "Menj le egy szintet!"

SUDOCUR - LEVEL 1.



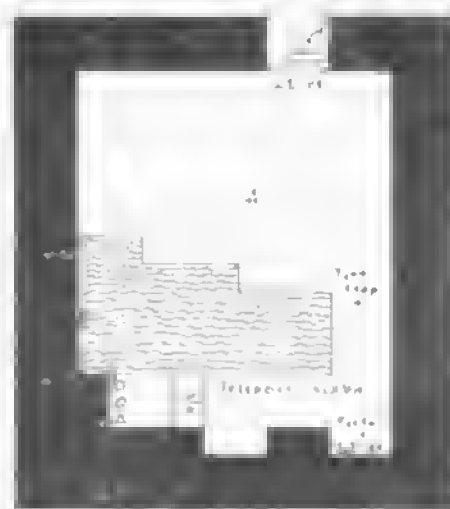
P1: "Le igen, vissza nem!"
P2: "Sudocur"
P3: "menj vissza, amig tudsz!"
P4: "csak v. zen jö-vőnek"

SUDOCUR - LEVEL 2.



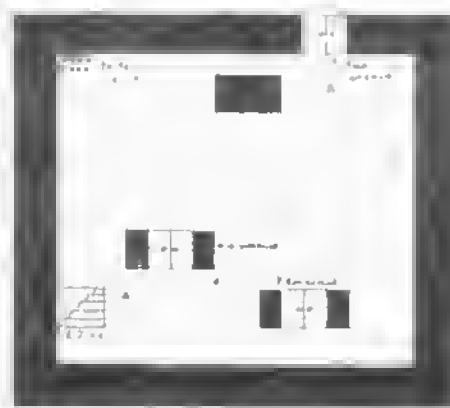
1. oldal C-S-C to Peron "Sign 4-2-S"
2. oldal dssal let
3. oldal aet az ellentetes sorokozan!

SUDOCUR - LEVEL 3.

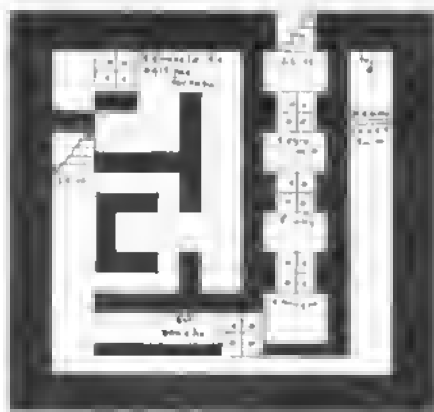


Teleport szoba
S-S-P (elhöz jó szórakozást!)
C-S-C

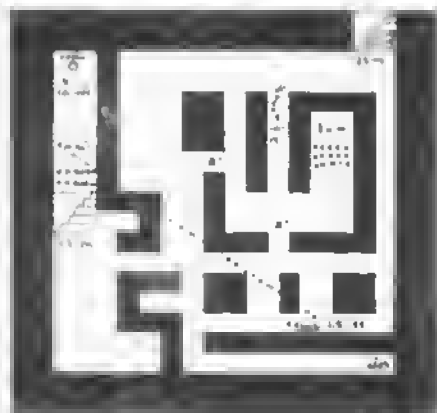
THAKASS - LEVEL 1.



THAKASS - LEVEL 3.

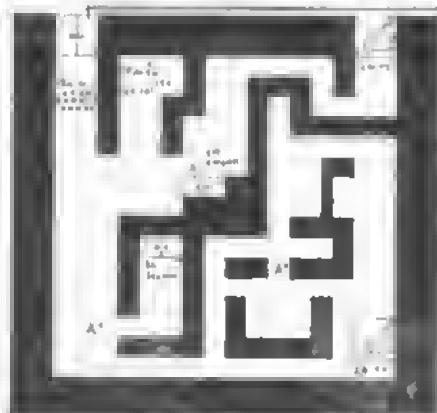


THAKASS - LEVEL 4.



Láda: "P. S- P to Khiness"

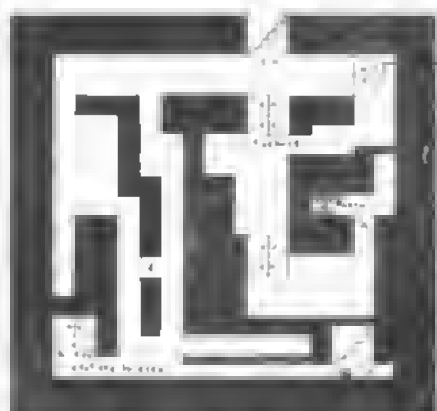
THAKASS - LEVEL 5.



Teleport szoba
Kombinációk:

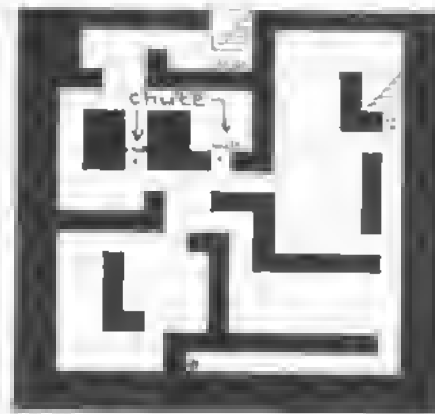
C-P-P; S-C-S; S-P-C!

THAKASS - LEVEL 6.



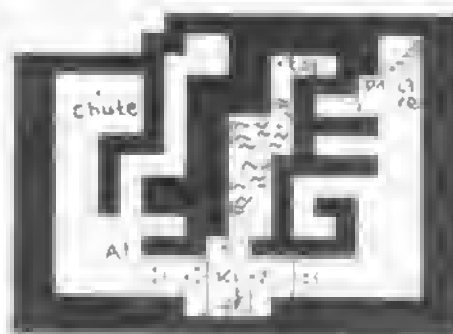
Láda: "egy pergamen
papír-C-PP to
North Bihun"
Portál: L4-re

THAKASS - LEVEL 7.



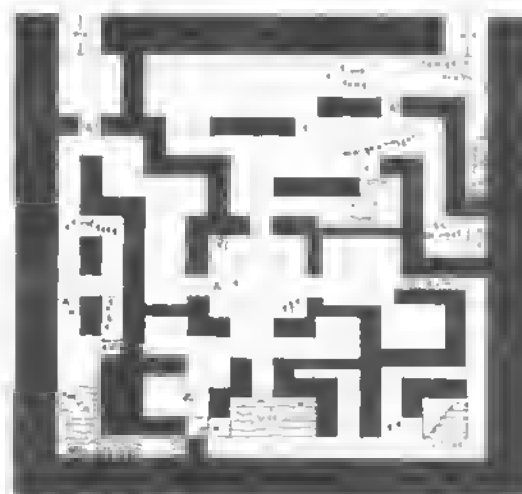
1 chute. Teleport L8-ra
2 chute. Teleport L8-ra
Láda "S-C-S Pheron-ba"

THAKASS - LEVEL 8.



P1 "Mad wizard"-hoz

SARGOZ - LEVEL 1.



P1 "Sargozban vagy, nunes
viszont"

P2 Lósdol P1

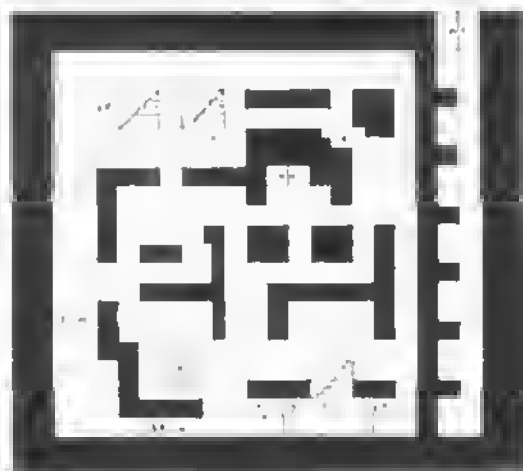
Teleportok P-P-C, S-S-S; C-P-P

SARGOZ - LEVEL 2.

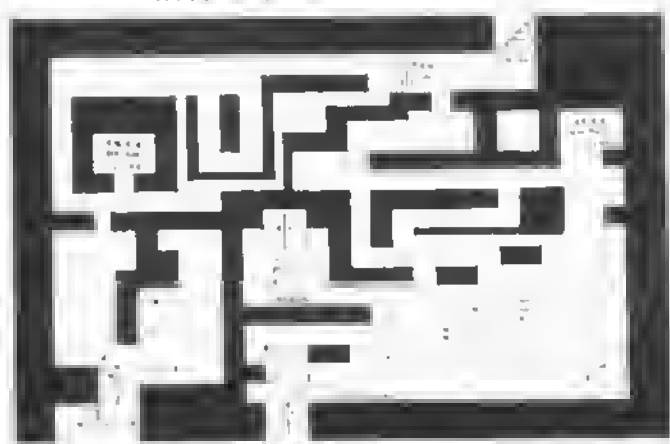
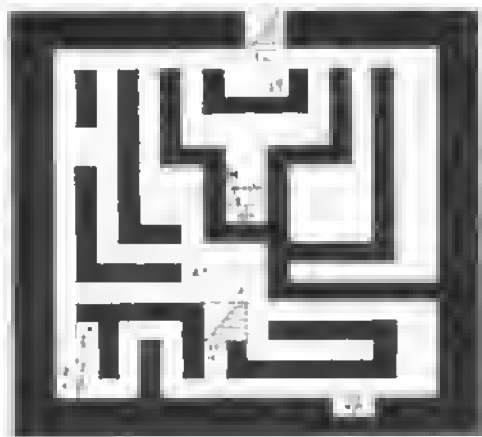


A másik felét
gondoljétek hozzá!

VOCIA - LEVEL 2.



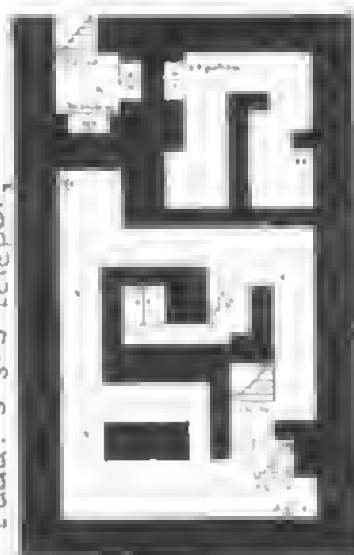
VOCIA - LEVEL 1.



SARGOZ - LEVEL 3.

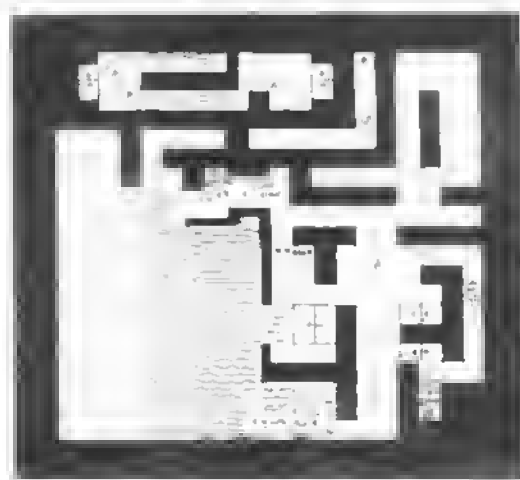
Lóda: S-S-S teleport

SARGOZ - LEVEL 4.

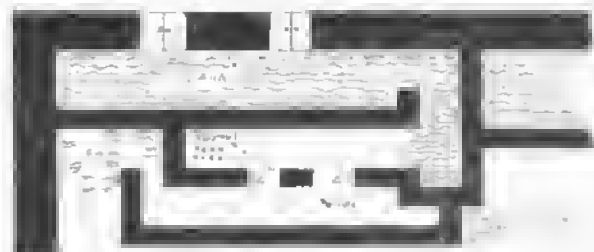


ezek itt
pont
fordítva!
Bocs

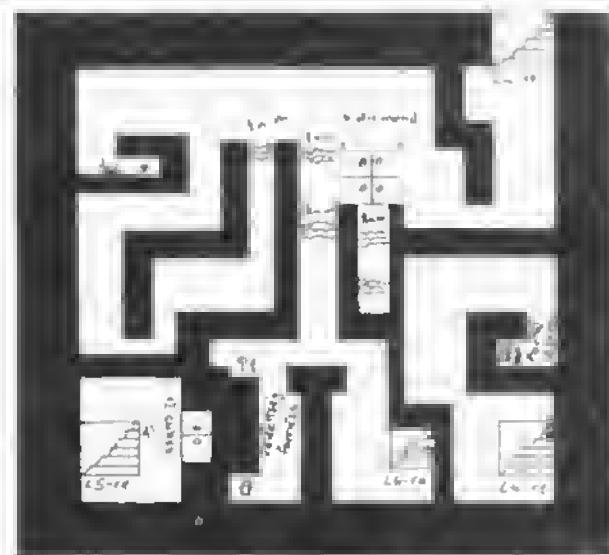
VOCIA - LEVEL 3.



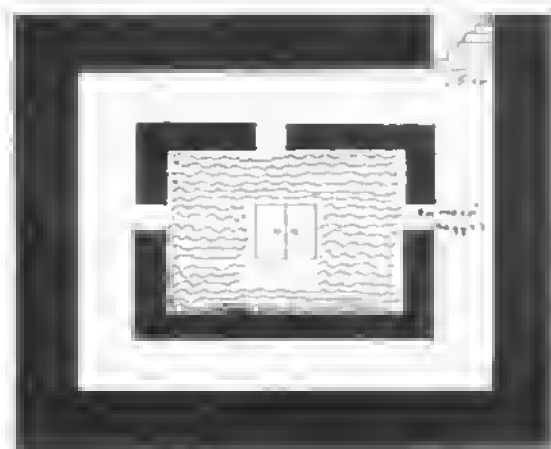
VOCIA - LEVEL 4.



VOCIA - LEVEL 5.



VOCIA - LEVEL 6.



Lóda: "Áss chamber síremlékében"

Szóba THORIN kőalapácsa

BUCK ROGERS

2.

THE MATRIX CUBED



Ismét egy visszatérő lélek. A CoV 23 NEWS rovatában máj beszámollunk az SSI újabb alkotásáról, a lökhajtásos szuperhős újabb kalandjáról. Az ott papíra vetett tonyegelő-sünk nagyon megijeszthette a producero-kot, mert — kizsivárogatott hírek szerint — először dolgoznak a C64-es verzión, ami véleményünk szerint minimum 10 lemezzel lesz (Nem baj, a Chromance majd csinál belőle 5-öt — CoVboy). Amíg én és PC-n már néhány hónapja szenvedhet vele a halandó.



Ahhoz képest, hogy újabb stuff, mint a *Pools of Darkness*, egy jópár dologban visszatérlődést mutat. Az egyetlen előnye, hogy a térképek nem négyzeteket töltenek be, hanem tetszőleges alakzatokat. Húha, PC-n zenélni ritkán zenél, digitális effekt nincs is, a grafikában csak az állóképeknek van valami csinosítás, ha az elsővel összehasonlítjuk, a végjáték meg kivételesen gyenge és sz*** (kb 2 percbe telhetett megírni, a megtekintése meg tizedannyi időbe). A feladatok igen könnyűek, bár azért itt-ott al lehet velük szenvedni, ha sokat robbantunk.

Ha persze azért a fegyverek és páncélok területén minőségi javulás is megindul, de azért ettől nem kell hanyatolni. A szakértelmek fontossága is megváltozott, ezért jó

ötletnek tartjuk jelölni, hogy miből mennyi a napi szükséges adag (Marlboro - 2 doboz, adó - 10 üveg, CoVboyné - naponta háromszor — CoVboy). Az esetleges változásokat a tárgyak és páncélok mezején ide jegyeztük le a skillek lőlé. Ha valaki a többi tárgya is kíváncsi, az jobb ha egy régi Tökök-mákosban keresi ki a *Buck Rogers* t-ra vonatkozhat.

Páncélok, védőöltözetek:

BATTLE ARMOR/W FIELDS: A közfegyverek igen ritkán tudnak csak sebesíteni, ha ez rajtunk van (W-AC-1). Van még marsi és merkúri változat is.

BREATHING MASK Ebben a részben nincs rá szükség.

ECM PACKAOE: A rakétás fegyverek kovácsbó telálnak.

Fegyverek:

LUNARIAN MONO SWORD: Ha van rá lehetőség, mindig ezt használjuk közelharcban, csodás lehet.

Szakértelmek:

s Általános

NOTICE: Észrevétel. Tárgyak fellelése. Nagyon fontos.

REPAIR ELECTRICAL Csak hajócsatlásban kell, de azért ez sosem árt, ha magas.

REPAIR MECHANICAL: Lásd REPAIR ELECTRICAL.

REPAIR NUCLEAR ENGINE. Lásd REPAIR ELECTRICAL.

LIFE SUPPORT. Az élő hajó javításánál kell + csata után.

REPAIR ROCKET HULL. Hajócsata után.

JURY RID: Nem tudjuk pontosan mire jó, de az űrhajónál valami javítást eredményoz.

BYPASS SECURITY: Egy-kétszer kell előlenséges bázisokon (PURGE HQ, AMALTHEAN HQ).

OPEN LOCK: Mindig is kell lenni fog

COMMO OPERATIONS Az élő hajó javításához.

SENSOR OPERATIONS Az élő hajó javításához.

DEMOLITIONS Robbantás rombolás. Sokszor használni lehetjük, pl. a bontásházorúknál.

FIRST AID: Elsősegély, a HP veszteséget gyógyítja.

REPAIR WEAPON Fegyverjavítás, nekünk nem sok legyverünk ismelt el s Orvosok (csak orvos ismerhet).

TREAT POISONING M megmérni talán csak a GIANT SQUAD-ok mérgeznek, de azok halálosan.

STUN/PARALYSIS: Bénulás gyógyítása, előldözése, az élő hajó birizgetéséhez kellhet.

DIAGNOSE Az élő hajónál szükséges.

LIFE SUSPENSION Amaltheon-on kelt s darazsak felélesztéséhez.

Egyéb skillek

(Köztük van, amelyik már kapott értéket az osztálytól függően.)

LIBRARY SEARCH. M is használható lenné, amikor Scot Dos megmentésen fáradozunk, de neki ügyis mindegy lesz.

DISGUISE Szükség lesz rá, max. egyszer.

DRIVE JETCAR: Nincs sok haszna kocsi vezetés.

PILOT ROCKET Ha nem elég magas, akkor mindig két esik az űrhajóban landolásnál.

PILOT FIXED WING Egyszer szükséges, a legvégén.

HIDE IN SHADOWS M is használható.

MOVE SILENTLY Szükséges egy-kétszer.

ACROBATICS Amikor a Ram hajó bontó néből akarunk kikutni, akkor kell illetve ha sok lépésmórt akarunk átugrani a földi múzeumban.

CLIMB U a (csak a múzeumban nem kell).

MANUEVER IN OO: Ha elég nagy, akkor az űrhajókon ugyanannyi lehetünk mint gravitációban, ellenben csak 3-al.

LEADERSHIP: It a börtönlezáradás és a Viharlovás-felkelés során használatos
FAST TALK/CONVINCE: A második legfontosabb.
ETIQUETTE: Egyszer használatos.
SHADOWING: Nyomkövetés, egyszer kell az élő hajóban.
PLANETARY SURVIVAL: Amikor először a vánuuszra megyünk, egy hatalmas vihar elől csak a segítségével tudunk elmenekülni. Ha nem elegendő a tudás, akkor szápon meghalunk.

Fontosabb lények (űjak)

STORM RIDER: Jupiter éntelmos lényei. Egyelőre elnyomják őket az Amalthea hold rem telepesek, szabadságukat harcolnak, irányítani is fogjuk őket, és nem lesz mindennapos, mert 4-es méretűek, s igencsak bővelkednek a testi erőben. Szárnyasok.
LOWLANDER: A ram hajó börtönében irányíthatjuk őket.
DESERT RUNNER: Igen erősek gyorsak (harcosnak is ezek ajánlottak a csapatban).
LLANDER MINER: A laborokba behatolás első ellenzőr.
JOVIAN DRAGON: Tiszta drakoliszkusz átszínezve a POD-ból. Jupiteren van (mint a neve is mutatja).
COYORO: A prérifutó egy variánsa.
ORGSKORP: Skorpió-mutás.
RATWURST: Pothány nagyban.
STAGE 5 ECG: Négykockányi, intő erős és gyors.
Small ECO: Nem új, de az igen, hogy it nem fog parazitát tenni belénk a la ALIENS.
PIRATE /LDR: Kalózik az élő hajó #1 szereplésnél. A vezér természetesen jobb felszereléssel, s jobb tulajdonságokkal.
GANG MEMBER/ RECRUIT/ VET: Bando tagok a losangelorg-i harcokban. A RECRUIT a leggyengébb, a VETERAN a legvesélyesebb. Kézibombákat is dobhat a MEMBER és VETERAN. Pár VETERAN még odáig is elmegy, hogy ROCKET LAUNCHER-t használjan, ami pedig igazán felháborító.
AMALTHEAN /LDR: A viharlovások (STORM RIDER) urai voltak, most mint ellenségek. Elog nehezék.

Robotok (űjak)

DEFENSE RDDOT: Sok granatot használ (bénító, gáz, és robbanógránátokat), elég könnyen sebezhető.
AMALTHEAN SEC ROBOT: Nagydarab, de nem olyan erős mint a COMBAT ROBOT.

A csatákat a megszokott módon kell vlni, ha már megszoktuk, ekkor meg főleg.

Koordináták:

Merkúr:
 02,02: Rakományszállító;
 04,00: Dr Romney + papírjel;
 07,07: Órók ram jellet;
 02,13: Koronázás;
 03,15: 10,000 creditet kapunk Sado-tól;
 05,10: Security Office;
 13,00: Ram hajó a Földre indult;
Ceres közzeli bázis:
 05,12: Kane mindjárt eladja a kristályait a lézerhez;
 04,11: Security office;
 05,05: Lázér irányítószoba bojárata (kód kell);
 14,06: Puskák, időzített bomba, időzítő;

Losangelorg:
 14,06: Fickó Ishaval találkozót ígér, ÉK. ro ltkos ajtó;
 01,05: Fegyverek;
 03,03: A 2. szintől visszafelé jövet csata;
 02,00: Loa-loa-t megmenteni;
 01,13: Isha és ram katonák Wink-et vesztetik;
 07,11: Gargoyles;
 00,11: It volt Chado;
Múzeum:
 14,10: Hadtörténeli múzeum;
 15,08: Robbenőanyagok;
 10,08: A modern civilizáció szobája;
 08,08: Mozi;
 08,04: Titkos átjáró a lépcsővel;
 00,00: Dr. Chade lányának metraea;
 04,12: ENIAC;
 03,08: HS Robotok;
 07,12: Csata, ajándékbot (RATWURST);
 08,15: Visszafelé ram támadás;
Vénusz, falu 2. réaz:
 11,11: Vénuszi lézerpuskák;
 13,13: Lowlander páncélje;
 05,13: Zárt ajtó;
 02,09: Modern hely;
Vénusz, bányák:
 02,09: Északra és;
 00,04: Llorok-ot figyelmeztetni kell —> csata;
 04,02: Csata —> lebénítanak;
 10,08: Lftakna;
 11,00: Ursdille fészék, benne Llorok;
Vénusz, laboratórium #1:
 08,00: Leender + gravitációs mező;
 04,01: Kijárat a felszínre;
 15,03: Gravitációs mező kikapcsolója;
 13,07: Földiek vezetője, tudást keresnek —> csata;
 13,13: Adatarchívum, szétrombolt ednt-kopozulák;
 15,03: Földiek bokaembereket vailotnak;
 08,07: Leender délre szalad;
 05,01: Sld Refuge, mint klborg;
 00,04: Lowlander-eket kell kiszabadítani;
Hold:
 08,15: A hajóért menjünk É-ra, és K-re;
 07,13: Dr. Coldor elől van;
 07,11: Dr. Coldort elrebolják;
 14,13: Rendőrség;
 11,07: Szenátor;
 05,02: Bányászok, robbanító-töltetet adnak;
 02,11: McKay hazre;
 15,02: Tasi konyhója;
 13,10: McKay tródjaja;
 04,13: Dr. Coldor;
Hold #2:
 02,14: Darabot a zúmmogó javításához;
 03,09: A második zumi;
 00,03: Robbanó-töltetek;
 09,06: Irányítóterem, optónyításhoz;
 10,12: Fő irányítóterem;
 12,06: Sld Refuge-ék pakolnak, csata;
Ram hajó:
 02,00: Itt őbradunk fel;
 05,04: Lift;
 05,05: Primary Rec;
 05,00: Lift, kányás;
 15,02: Lift;
 15,05: Control panel 2;
 09,07: Kányas a lifthez;
 07,11: Control Panel 3;
 13,10: Csata;
 15,07: Ide tegyük a bombát (csipog a szerkezet);
Ram alvateg: 100x100-as terület
Ram börtön:
 15,00: Robot;
Ram börtön 2. szint:
 14,03: Fegyverek;

02,09: Kihallgató-szoba (INTERROGATION ROOM) —> SR foglyok;
 05,12: Scol.Dos meg a digitális cápa;
 09,08: Felszállóhely;
Neo bázis kömmel tüzdelve:
 09,00: Lehallgató készülék;
 15,00: Airlock 1;
 01,01: Lift;
 13,00: Lift;
 15,14: Lift;
 15,11: Lift;
 14,02: Lift;
 11,13: Zachary Corbert szobája;
 02,03: Director of base (fejese);
 12,09: Secondary computer;
 14,07: Dr. Mxxxx;
 12,11: Dr. Hampshire;
 02,06: Zachary Corbert + csata;
 03,08: First computer + kódzó;
 13,08: Dance Hall;
PURGE HO:
 06,15: Följárt;
 02,09: Sooth p. m volt;
 00,09: Sooth p. terme;
 04,08: 4. labor, lalálka —> WAIT;
 05,06: Mosolot;
 04,03: Kutatás, Sooth p. É-ra menekül;
 00,00: Lift;
 01,04: Dr. Romney;
 14,08: A tudóst hallgassuk ki —> Dr. Molcoln a déli részben;
 09,11: Jegyzet;
 10,08: Titkosírás Infravörös tintával —> csata;
 11,14: Dr. Malcolm és társai támadnak;
 12,15: Dr. Malcolm jegyzetei —> 4 szintre menni;
Living ship #1:
 01,15: Tool room;
 05,10: SHADOWING ismeret használata;
 01,06: Órjárt — HIDE IN SHADOWS skill szükséges;
 10,07: Kincs;
 14,07: Kincs;
 11,04: Kincs;
 13,04: Kincs;
 03,01: Csata kezdés és SR közzel;
 14,13: Diagnose skill használata (PROP AREA);
 08,03: SR foglyok;
Living ship #2:
 03,05: Kommunikációs kapcs.;
 10,14: Technikusok hálója;
 01,09: SR-ek;
 10,09: Kalóz listák —> passcard;
 12,07: Robot amely a passcardot keri;
 08,02: Kalóz vezér —> javítgatások;
Jupiter:
 01,13: Dr. Mekali laborja;
 07,13: Amint kijövünk, robbanás É-ra sok katoná;
 04,05: Csata;
 11,02: Osztályt támadnak meg;
 13,02: Oktatójuk;
 10,07: Támadjunk;
 13,12: Bomba;
 14,13: Eg a könyvtár;
Amalthea:
 10,14: Csata;
 10,11: SR kukta, É-ra a lejárat a cuccokhoz;
 11,06: Tárgyak;
 08,09: Robotirányító-központ;
 01,06: Life Suspension / Quarantine —> derazsak;
 07,07: Life Suspension gép (LIFE SUSP skill);
 00,08: Secondary computer;
 10,01: Tartály;
 01,08: Terminál;
 07,09: First Security Computer;

05.05. Quinn heldoklik,
15.02: Mario Quinn hullája;
05.00: Airlock;
Matrix Cubed laboratórium:
10.09: Auto surgeon (mindig felgyógyít);
15.08: Főnök;
09.07: Lejárel a lógikocsiba;
Később
02.08: Csata;
02.07: Lógikocsiben, itt is van Iem;
10.09: Csata;
15.13: Rammal csatázni;
04.11: Csata megint;
05.14: Akna.

Előzmények

Szegény hősöknek már a jövőben sem lesz maradásuk, mindig ugrálni kell egy-két piszlicsérő dolog miatt, úgy mint Naprend-szer megmentése, szabadságharcok előse-gítése stb. Nem ektartak sok pihenőt tenni a szerzők (pedig lehetnek volna, hogy valamelyest jobban nézzon ki a game) s hipp-hopp itt a II. rész. A szabadok szövetsége (Buck Rogers meg társai) elhatározták, hogy egy igen titkos **MATRIX CUBED** nevű szerkeztényt építenek, ami annyira titkos, hogy a lényegét nem látnak le, azaz halvány ideánk sínes felőle. Az a fontos, hogy igen titkos. Szerintünk a következőre jó: A **MATRIX CUBED** egy amolyan anti-cache, és a ramoknak a beépített, Irissz fejlesztésű, 2 nsec-os változatát lassítja le kb a ralés gépekbe illeszthető memóriák sebességé-re. (Szóval így állíthatunk elő egy szuper 486-os IBM-ből egy jó kis TPA-1? CoVboy)



Az első küldetés

Mivel ez még csak terv szintjén létezik, feladatunk természetesen az elkészülés segítése. Először össze kell fogdosni a megfelelő tudósokat, majd megvédeni a kutató és építő labort. Van benne persze egy-két kiterő epizód is, ami nem áll közvetlen kapcsolatban a **Matrix Cubed**-dal.

*Szigorúan bizalmas
Személyügyi akta
MERKÜR, Királyi Palota
2476. November 3. — 12:30:43*

A Neo szervezet ügynökei által előzőleg megbuktatott király helye üresen állt, amíg újjá nem építették a bázist, de a Neo hatalmak nyomására az új király és kormány a szélsőkézreps „Neo” nevű pártból lett választva (a XXV. században már kipusztult az előző királyi családta, így a király/elnök-választás somlogasságának kivételma is). A király ellen kozmismat gongszterak szövetségkötöttek, de a marányt megkülönböztetés az előzőleg oly sikeresen járt ügynökökre bíz-tak.

Lássunk hozzá: Menjünk el gyorsan a bel-tokba, ha akarunk hétévőre kanyarot meg-tojat (MIÉRT? Újabb textblokkad készül? CoVboy), azután tenkoljunk be, mert eme-lik a naponegerieghordezők éret. Azután o-mahelünk a 4. eszlopig, ahol Dr. Romney fog előtűnni, aki azennal a közünkbe nyom egy adag papírt, hogy már nincs ideje ki-dobni, keressünk mi neki egy kukát, mert nem akarja kilétezni a 20 credits bírságot a személtelés miatt (Ez nem lesz gond, én úgyia fordulok naponta vagy háromszor — CoVboy). Am sajnos az előbb már elej-tett egy söröskupakot, a már meg is jelenik a rendőrség. Igaz, kaloneruhájuk van, meg egy P.U.R.G.E. nevű, igen-igen baljós fel-líralú karzsalagjuk, de a létszal csal. El akarják vinni az őreget Szibériába, mert ott hideg van, s ott a legkönnyebb velük hű-vőste tenni. De azt mi nem engedjük (ugye-gyerekek? Illiligoooooon!) Egy kis csolo-pa-ta-paté, s méris jobbkedvre derültünk mert ráadásul az őreget mögbe elvitték, mivel rossz jera tett, amikor azt gondolta, hogy csak úgy meglőghat egy személt-bírság elől. És ami az egészben a legjobb, hogy a személt nálunk maradt! Na, nézzük, mi van benne (most legalább nem kell benne ennyira „elmerülni”, meg mászni sem mu-száj). Jé, ez csak papír. Nem baj, már megvan ostóte a takaré. Nézzük csak tovább. Az van ráírva: „Szigorúan titkos”. Mi is vagyunk benne irva... Azt mondja „Akar n én egy hónap alatt 30 kilót hízni, miközben annyit ettem mint egy sűrű” (Mi az Ultra Diet Quick Turmix ellenreklám? CoVboy). Nem érdekes. A második, „Hogy lehet kihúzni egy egész országot a sz-ból másfél perc alatt”. Na, ez egész érdekes. Hopp, hát nem kikapta a közünköt az a ronda fekete lyuk! Hagyjuk. Harmadik, „Neo ügynökök. Ezt adjátok oda a főnöknek, ugyanis romélem nem kapta ki a kezeteiből egy fekete lyuk a 2. cetlil”. Mit is kéne ezzel csinálni? Na majd meglátjuk. Menjünk tovább.

Menjünk el a kerónázasi terembe, várjuk meg a ceremónia végét. Közben persze lesz egy kis bunyó a moránylókkel, de se-baj **Berkely** kancellár is jól belemaszott az ügybe, likvidálják őt is. A **Berkely** allenes puccs sikeréért, valamint a kerónázás vég-hozvitólónak brztetéséért kapunk egy ke-rek összegget, 10.000 credits. **Sadn**, **Berkely** utódja meg akarja kukkantani a pa-pírokat, de inkább ne hagyjuk neki. Kö-sőbb ezért rákuszit meg egy-két csapatot, de hát őt ne öljük le. Menjünk inkább újból **Romney** után.

A biztonsági irodában megtudholjuk az et-tani CoVakusztól, hogy **Romney**-t letartó-ztatták, s most kiutasítják a bolygóról, éppen az 'A' zsillipnál. Hurré, utána! Kaszabelljunk egy-kettő csapatot, teljesen mindegy melyet, mert úgyia lekessük az indítást. **Oo Scot**-os szól nekünk, hogy ideje hazatér-ni, már a villemos is alszik, de persze ál-mában még kezeli a jegyeket, és keressük meg a mi zsillipunkot.

Buck Rogers a HQ-n elmondja, hogy a pa-pírok az XY. Journak tartalmazták, és hogy megvan-e a második cetlil, ill. vettünk-e neki térhetetlen szakállmosó edényt.

A második küldetés

Egy **Ceres** közeli ram bázison megpróbál-ják alkészíteni az előző részben szatvni hétéltetp lézert, a hogyha nem akarjuk azt újból végigjátszani, akkor jobb ha megláto-getjuk, s még idejében szótincáljuk.

*Szigorúan bizalmas
Személyügyi akta
CERES, Ram bázis*

2476. November 4. — 08:12:10

Menjünk el az Irányító központba, s e ka-morákkal pésztazzuk végig a környéket (persze lesz egy-kettő bunyó). Allapodjunk meg a **COMMAND CENTRE** 9-nél, a itt lát-hatjuk, hogy a lézernak az onerglát kristo-lyok szelgáthattják, s a bázis tónóke app-most vásárelta meg őket. Mielőtt kipróbál-hatná, intózzuk el a lézert. A lézer-vezérlő terembe vezető ajtót egy kód nyitja, ami egyelőre nem ismert. Menjünk el a puska-kért és a robbanószerent + időzítőért. Vissze a **SEC OFFICE**-be, ahol ha a kemo-rékot a **LASER CONTROL ROOM**-ra irányít-juk, ekkor láthatjuk amint beadja a kódot az idáig zart ajtóba. Irány az ajtó, rjuk be a gép által megadott kódot, verekedjük ki megunkat a rosszak krmar közül, s he-lyazzuk al az időzített bombát. Most már nyomos kholé, mert mi is bentsülünk.

A harmadik küldetés

A HQ-n megdicsérnek minket, s meit mor indulhatunk a **MATRIX CUBED** megvalósítá-sa leib: szerozzuk meg a megfelelő tudoso-kat. Az első egy bizonyos **Or Chardo**, aki **Losangelorg**-ben járt utoljára. Am azóta ot-túnt, de biztos hogy a Földön maradt, mert egy földhözragadt ember.

*Szigorúan bizalmas
Személyügyi akta
FOLD, LOSANGELORG és környéke
2476. November 5. — 25:02:12*

(Ven leérkezés után még egy mellok küldé-tés is, amikor egy osztályt + a tanárjukat kell kizsabadítani ratwurst-ok logságabel). Miután sikeresen lndoltunk, indulunk **Losangelorg** felé. **Losangelorg** eloggo meg-rikuti, a igen sok mutána is található közöt-tük. Menjünk el **Ishat**-hoz aki mesel nekünk **Dr. Chade**-ról, vrazent azt kéri, hogy csatá-be hozzuk el a fegyvereket az alagsorbal, mert az új reform-pártjának szüksége van nyomatékre is. Menjünk is lejjebb, de ne öljük meg **Loa loa**-t, nemem működünk ve-le együtt (a találkoztot is fogadjuk el), majd ugorjunk el a lagyvereket. Kiderül, hogy a 3 párt verseng a vezetésért (Akkor ez nem kis hazánkban játszódik! — CoVboy), azok közül kettő szövötközött, a **Grateszkek** (vezetőjük **Wink**) és a **Futrásmuytrók** (vezető-jük **Gargoyle**). Segítsünk **Loa loa**-eknek, fő-leg a bandek elleni harcban, majd a csaták után menjünk fel a prncéből a 2. szintre, s kutassuk fel **Gargoyle**-t, vegyük el tőle a kulcsot, fel a 3. szintre. menjünk el **Wirk** le-le, iktassuk ki a csapatát (vagy az iktat ki minket), s slyam: fia mit látrunk? **Isha** ram katonekkal ott áll **Wirk** előtt, a molesztálja. Itt az ideje, hogy csatazzunk egy kicsit, majd folytassuk a molesztálást **Wirk**-en, aki előrülje, hogy **Childe** nincs náluk (mert ha telmegyünk hozzájuk, azzal emtanak min-ket, hogy ha segítünk nekik **Loa loa** ellen, akkor **Chade**-t nekünk adják), csak viccből mondták, mert már vagy 2 hete elment a tá-nyával. De a termet megmutatja, ahol volt. A terem végében van egy kis koszték, nagy piros gombbal, meg sivatagi felszere-lés. Ebből ki lehet dönteni, hogy a sivatag-ba indult (hol is használhatnának meg pi-ros gombot, ha nem a sivatagban). **Loa loa** meg ünnepel, mert övé lett a vezetés. Tal-

lala, happy-end. De mi induljunk a szivaleg-be (szivalegorgtár). Egy szivalegi árusnát valami hologram-lé-léség van a perondon, mint ioklám. A szer-kaszt csipogni kezd. Nyomjuk már meg azt a piros gombot, hiszen csak az állíthatja le a csipogást (mag különbözre is szivalegbair vagyunk). Ez jól bötöl a bökösnek, mert valahogy nem akar összeállni neki a bök. A hologram és az azt előállító gép törrkre-mont indulunk tovább, el a hegyig. A hegynél megint csipogásba kezd a kis kulcsstartó, azaz itt is van egy hologram a közelben. Puff, essünk neki a piros gomb-nak, a a hogy ottünk, helyette egy múzeum bejárata kerül napvitrágra. Lepünk be



DR CHADE & LÁNYA

Mielőtt elkezdenelek a megoldásokat leírni, be kell vállalnunk, hogy sajnos a jegyzetünk elveszett, a lerképeket egyűtt, de megpróbáltuk ezért rekonstruálni. Ezért lehet, hogy hi-ott almarad valami, de amit feltétlenül fontos a befejezéséhez, az mind le vagy on it lva, tehát a siker azért garantált, csak le-het, hogy sokat fogtok egy kreszt vejúdni. Indulunk el észak felé, a traditórénetr mú-zeumba. Vegyük fel a robbanószerkezet, majd ki Miközben itt csészkelünk, egyszerű-kolszer egy olssuronó árnyal vélünk felfedezni, akit a doktor bácsi legkedvesebb leánya lesz. Ha megvan a pukkamtó, vagy menjünk be a moziba (esetleg egy takarítászeres asztraba) a kutassuk fel Dr Chade-t, vagy menjünk el a számítógépes terembe, ahol kedvenc notebook-unkat, ENIAC-ot őrzik.

Az utóbbi az ajánlott, de ide később is visszafuthatunk, ENIAC-tól kérdezzünk meg egy kódot (10 PRINT CODE, 20 INPUT SPACES 30 IF SPACES<>' THEN GOTO 20: 40 CLS), emihez persze pl. PC-n előbb meg kell lni egy BASIC interpretent, nana, hogy 10-es számszisztemben kell kódolni. A programozás alatt pedig kila hírzatok dugdosását őrtsük, a debug is lehetséges, csak erősen kell szorítani a drotokat, hogy el ne vassítsuk egyiket se, mert van belőlük elég, s meg elvesztjük a nyomot, hogy melyik hova is megy (ha a konnektorba, akkor pashúnt volt). Ekkor kiad egy számsort, amit jobb feljegyezni. Minden tagja növek-vő sarrendben lesz, 1 — 15-ig. Ez majd egy lépcsőhöz kell. Menjünk el most a dok-klent, aki úgy lesz majd, hogy hisz nekünk, de mi ne higgyünk neki, hogy ő hisz ne-künk, hiszen mi vé lesz akkor a világ. Ára, hogy nem bízik bennünk, akkor fog rájón-ni, mikor a jegyzetét érdekében (amit tula)-donképpen a legfontosabbnak nekünk) az összes múzeumot és lyukat végigjárja va-lunk, amikor egymost csak a lánya vészé-ly-be kerül, s mi segíünk neki elmenekíteni. Ám épp mikor felindulnánk a lépcsőn, egy halom ram ugrik elő, mire a doki bogazol,

s nekilátunk. Teljesen mindegy nra lépünk rá, a vega ügyis az lesz, hogy a lány feltűt az emeletre, mi meg a doki fönnmaradunk, annyi különbözéggel, hogy ő a padlón, mi meg élve is meradunk (ha nem, akkor értel-messzerűen törölve a leírás végig, mert előlről kell kezdeni). Menjünk a kislány után ő majd segít a jegyzeteket előkeresésében. Amint állapunk a középső lakartószar-láról ltkos ajtján, egy magas lépcső-kolosszus állja el utun-kr. A megmászásához a gépnek azt kell megadni, hogy melyik lépcsőre csucessen-nenk fel, s melyiket ugrassunk át inkább (6 lépcsőnél nagyobb ugráshoz szükség lesz ACROBAT és JUMPING skill-ekre). A kivá-lasztott lépcső a számokban lévőket legye-nak. Ha olyanra lépünk ami nem ajánlott, leesünk a lépcsőről, veszünk egy csomó HP-t, esetleg meg is halhatunk (ha a kb 6 szint után esünk le). Legközelebb mái au-tomalikusan a jó lépcsőkre ugrik, nekünk nem kell semmi sem tennünk.

Fent halomra kell ölni a romokat, COMBAT, ASSAULT és HS iobótokat. Fussunk el a leányzó hálószobájához, hálha valami történni fog. Ott van a megvetett ágya, mellet-te pár ALWAYS ULTRA meg jópár elűge-detten lútharrikáhal eregető iam, akik most nem támadnak meg minket, mert a prog-ram lói tustak voltak ryan hűyességet bele-tenni, de el lehet nekünk llnni, hogy ez így volt. Mikor app közel indulnánk, egy hang szólal meg a folyosón. "Kéltre van!" Ak-kor mégsem erre kellett volna jönni, de hát nem akarjuk meglostanl a nyájas olvasót a bizonyosság kellemes övezésél. Tehát most fussunk vissza kóletra, na de hogy változatosabb legyen az élet, csapjunk le a ram és robot csapatokra, akik az utunkba állnak. Kelelen be kell jutni a lány rejték-helyre, ami két oldalról hozzáférhető, a szá-mítógépes teremlől és a túldoldalról. Mind-kettőnél kell harcolni. Menjünk el a géple-rembe is, mert biztonsági okokból a ram egyel el kell onnan távolítani. Ahhoz, hogy a lányhoz bajussunk, kopogjunk az ajtján, mire beenged minket. A következő fél ora azzal telik el, hogy be próbáljuk törni az aj-tót, mert amikor bemertünk a lányhoz, is kulcsa kint maradt, s a huzat rántcsapta az ajtót, sőt meg is fordította a kulcsot, majd egy időtől vihogó haraggal távozott a terem-ből. Micsoda huzatok vannak!

Ami tennünk kell ezután, az már csak annyi, hogy elmegyünk a hálóba új-ból, de most nem az eseményhiány miatt, hanem végre a jegyzeteket kaparinthatjuk meg. Csipponszük fel őket a tány ágyandí, és indulhatunk is a hajóra, meg vissza a HO-ba.

A negyedik küldetés

A HQ-n megtapjuk a legújabb leledatun-kat. Hozzuk el az egyik laborból az ott tevekonykodó nagy eredményekkel rendelkező ludórt, ahinak a neve ismeretlen. Szeren-csére mire megérkezőnk, egy lánunál több már nem lesz, úgyhogy a választási problé-mák redukálódnak.

Szigorúan bizalmas
Személyügy akna
VENUSZ, ALFOLDI BANYÁK
2476. November 19. 11:19:24

Mután landoltunk, mászkálunk egy picit, s lesz alkalmunk arra, hogy PLANETY SURVIVAL ismeretelnket kamatoztathassuk. Egy caintalan viharfelhő pont felénk repül,

és ha PLANETARY SURVIVAL képességeink megfelelőek, akkor idejében koreshetünk magunknak egy kis sziklát, ami a lalt meg-bújhatunk. Ha nem, akkor sajnos egy halat-mas villám-csoportosulás megöli a csapat-nak minden tagjal Szornyú. Ezután ndulunk el a lala tele (jobb oldal-sok kis zold tojás-letejű kunyhó). Utközben egy merkuriat dűta lala-miradványba bot-lunk, ahol először az a kis kolyók bukkan-lel, akik az 1. részben megmentettünk a lila rakélaletetővel. Most már 1 évvel öregebb lett azóta, így már majdnem kerek 5 esztő-dő. Ebből mindenki kikövelkezethet, hogy harcolni most sem fog (lan majd a BUCK ROGERS XII - VECTOR SPHERED-ben 18 évvel a hata mögött mai ő is hajlan-dó lesz puffogtalan). Azért megvedarir meg kell mindejt jon egy csapat merkuri-atiket el a küldetünk egy másik helyre. Ha megvolt a gyerek, apa is előbujik megköszöni nekünk amit tettünk meg-használó dolgok. Szerencsére a lila velemarad most nem kell annyit hurcolaszni, mint tavaly. Merhetünk tovább. Az egész labor oly különös. Különösen csendes. Szokasos regalmi egyúthálól növelő zene kovelekre, ha az SST-ek vala-mi traggot is csiholnának néha a hangulat kedveert, amiről az hiányzik. Szóval kuss-ban van mindenki, a mokus sem lutyul-szik, a mozórmedve sem hangoztatja, hogy CALGON-nal mossunk azutás nekut. Azaz kihalt az egész kócaraj. Harolunk bel-jebb. Szinmi harc, de ha okarunk felcsap-helünk pár cuccot, utana meg nem ártana továbbindulni valami izgibb szintre, a titi-hez. Leni vagyunk egy banyaban. Amint betoppanunk, észreveszük, hogy itt előle-nyek is vannak. Julien. Ha mégsem vönnek észre azonnal, akkor egy kis idő után egy-köt lezerpizioty kiserlelemben banyaszok ronlanak ránk. Az kiderül ugyan, hogy nem a szemünk színeert puffogtálnak ránk, ha-nem mert egy csapat idegen harorszóru altöldiokt kargoleit, de mi sem erunk ez-zel, mert őt erre nem jönnük rá. Előbb-utóbb ügyis 04.02-be visziket minket: mi-után szépen le lottunk bentva itt a lónókuk lottuk egy nagy őtlele enarmenyekani liti oknába akar minket taszigalni. Ekkor hrpp-hopp egy nagyobb robbanas megrázza a montort és lottuk esik le. Ugrojunk (masszunk utána). Odalent mrutan orbe-néztünk, egy csomó nyomot talunk amint valamit valaknt erpelt meguktal. Indul-junk utank. Egy darab lottuk-ot hurdo-lasztak az ursdillak a tészúkhöz. Először a szórnyetát csapdossuk meg, majd a szat-mányukat vigyük fel (kólet segítségvél). Ha felértünk, rájörnek a békamemberek veg-ro, hogy mégsem mi vagyunk a rossz em-berek, mert a kedves lottuk-ot felhoztuk. Békén hagynak minket, de mi jobb lra a robbanas eredetét keressük meg. Menjünk el a 2. területre.

Egy kis bótászás után Leander-re tolunk, aki mivel tolsimai minket az előző reszből, trgyolmerletes céljából közir velünk, hogy inkább kapcsoljuk ki a gravitacios teret, mert ha belépünk, az történni vélünk, mint a többi ram kaionavat földhez ragadunk, s ragadós anyag lesz csak helyetünk. Fogadjunk szot neki, mert most igazat mond. A kapcsoló a 15.03-on van. Csipjük fel Leander-t, majd menjünk volo-tovább a laborokba, hogy az idegeneket elzavarjuk.

Sid Relugn-zsal az emberrel, akivel a Merkúron már összekötönböztünk — talál-koztunk. Most egy picit meginnog a hűtünk

abban, hogy ember lenni, mert egy-két fecskever diszít a lejárt Elmondja, hogy őt nem lehet elpusztítani, ő egy új, halhatatlan emberfajta, az *Übermensch*, az *Überorg*, az *Ü-Bier*. Minél többször győzzük le, annál erősebben fog visszalőni, ami igaz is. Egy P.U.R.G.E. nevű szervezet embere, aminek fő feladata bebizonyítani, hogy az ember a legjobb, és a többi csak egy csúf és rosszul sikerült másolata. Most maximálisan igaza van annak, aki rasszistának mondja, de azt ne felejtjük el, hogy akik ellen fellép, azoknak sammi fejlődéstörténeti közük a homo sapiens-hez, tehát a P.U.R.G.E.-nak is igaza van, odáig hogy az ember teljesen más. Jussunk el 00.04-ba, ott szabadítsuk ki az affódiakat, lehetőleg úgy, hogy útközben a laborokon keresztül menjünk, a lisztünk meg a rosszaktól (bejárat a 08.10-nél). Miután megköszönték a segítségünket, egy riasztó újból megszólal, s mehetünk is innn ki, megint felkutatni az egész területet ellenségért (az X-szel jelölt helyeken). Most már használhatjuk a szolldiandszert is közlakodásra, mert kapunk hozzá szerkentyűt. Ha megvan, agyalon feladatunk kívülről Leander-t a felszínre (előző lerep, 04.01-es koord), ahol ő állavozik a Neo HQ-ba egy saját bejárólú csészével. Manjünk mi is a saját hajónkhoz, aztán vissza Buck bácsihoz.



Az ötödik küldetés első része

Következő feladatunk a Holdon játszódik, egy maffiaügy felgöngyölítése jutott most nekünk. Meg lehet próbálni nem belehalni, mint a legtöbb Siciliano Maffioso filmben a főhős, annak ellenére, hogy itt is lesz minden ami kell: korrupt rendőrfőnök, legyver-csempész, kábítószár, lánykereskedés, pénzhamisítás (ami azért is érdekes lesz, mert a credit rágon a neki megfélelő card-on foglal helyet), szeszecsempészet, CoV fánymásolás meg hasonló idegtrépa borzalmak. Mivel a programlók ligyek voltak, ezért csak az első kettőbe szólhatunk bele, de ugyanaz a szövegség lesz a többi a rondaságot is. A holdi bándat csak azért kell szétesapnunk, mert egy nekünk szükségas profot visznek el pechükre, Dr. Colder-t. Utána a földi P.U.R.G.E. HQ-ra kell men-nünk, egy bizonyos Dr. Malcolm-ért. Min-denkéi keresson egy jó nagy császo kávót megánek, mert igen hosszú történel lesz (12 személyes expreao kávé rendel — CoVboy). Ha már mindenki pihentette a szemét egy kicsit, akkor indulhatunk is tovább.

Szigorúan bizalmas meg mindig
HOLD, FORTUNA ASZTEROIDA és
FÖLD, PURGE HQ 2476 Nov 22—

Földetérés után mindenki sejnálattal tapasztalja, hogy az úrhajót lefoglalta a rend-

őrség (elvontaj, lalencolaj, loblincsolaj, felőgeli), mert hol is parkolhattunk volna, ha nem illosban. Viszoni most cserébe nem credit-azámlánkol csappentja, hanem egy bagatell szívasségia kár minket, el kell lőnzni a maffiózókat. Nem is rossz ötlet a szervezett bűnözés ellen, próbaldóra itt is ki kéne ereszténi. Ha mári litragadtunk, kerassuk meg Dr. Colder-t. Amint odaérnénk egy csapal rosszombot elrabolja egy TSAI WEAPONS feliratú furgonnal. Vajon hova viheték? Mi-után az egész városban végigszaladgáltunk, örömmel konstatálhatjuk, hogy csak 5 vo-szélyesebb hely van, az egyik a randórség (nem valószínű, mert akkor a kocsi a POLICIAJ lett volna felírva), a másik egy iro-da (ez megkövésbe, mert akkor a furgon egy OFFICE OF SENATOR szöveggel lett volna jelölve), a harmadik egy lakás (ez meg rögtön kiesik, ha figyelombe vesszük, hogy a kocsi zöld volt). A legvalószínűbb, hogy a TSAI WEAPONS-hoz vitték, mert ott az ajtó fotocellásan nyitódik. Ha most ne-gy sebbol-labbal odaiontunk, akkor végre vá-laszt kaphatunk a legnagyobb kérdésre: van-e túlvilág?

Ugorjunk be a rendőrhöz, hátha meg-gondolták magukat a parkolással kapcsolatban. A rendőrfőnök nam legad minket, a delphi: l jódában azt mondták, hogy az is maffiadog. Kerassuk fel inkább Lt. Jamer-t (az őpületben jobbra, majd a folyosó végén — mondta egy erre járó, segítőkész csoi-pes petúnia). Emborbuli segítséget nem tud adni, mert a tegnapi búcsúztató-buli mindenkit nagyon losított, de egy könyvtári kölcsönzési cetlit azt ad. Pattanjunk be az edatbonkba, majd kutassunk egy picikét McKay szenátor, Kai rendőrfőnök és Tsai aktáiban. Menjünk el McKay azonalei iro-dájába, ahol a szöke itkárniót elassuk be azzal, hogy McKay-t várjuk. Még ugyan Kai szenátor nincs itt, de azért nyugodtan men-jünk be az irodájába, s ott várjuk meg. Ad-dig persze fel kell kutálni az egész kócorajt, hogy megfélelő bizonyítékot lel-jünk. Ha megvan, egy sobos futással könnyítsünk a balútról szorongató érzésünkön, majd pattanjunk át a Kai villába. Itt is túrkálni kell, s ha a bizonyíték megvan, akkor hívjuk fel kedvenc zsolunkot, a hadnagyot. Ezután manjünk be Kai-hoz, aki most kvételesen legad minket. Egy kis iandia eker minket ráboszólni, hogy a hallgatásunkért cserébe mit is adhatnának. A McKay lioda lenno a helyszín, manjünk hát oda, s amint belő-pünk, a kis hadnegynek igen vigyagós kedve kerekedik, amint a főnöke kozán ka-tat a bilincs zárja. Egy hely maiadit csak hatia, a legfontosabb, ahova Dr. Colder-t is vitték TSAI WEAPONRY. Itt a laborokba át-jutva kerassuk Dr. Colder-t, aki ad egy kis zümmögőt, ami a kísérteti lények ellen fel-használható, amik a Poole of Darknaas-beli BITS OF MOANDER-ekre hasonlítanak. Ő maga megmenekül.

Most mári csak nekünk kell kijutni. Ez a baj. A zümmögő a 2. használat után lemondja a szolgálatot, alkálrészeket kell hozzá keres-ni, ha meg ekatjuk javítani. Amúgy csak a felszállópályárg kell eljutni, ott meg csatá-zni ismet Sid Refuge-zsal (aki persze megint erősebb, mint valaha). Beülünk a hajoba önindítóznunk, gázt adunk majd rájövünk, hogy sebasséggel nem is váltottunk. Erre el-kezd szépen zenélni a főabakusz, hogy használjunk szökökapazulát, mindjárt ki-pukkad az egész hajó. Ugorjunk az ESCAPE POD-ba, és a szokókapazula trassó

abianak könnyről látyolós szemmel nézhet-jük végig, amint a sokat próbált, szívünk-höz nőtt úrhajónk exotaim reakcióba lép, majd a ioncsal lassacskán az univerzum végtelenjébe vonszik. Hüpp-hüpp. Miközben a puha diványokra dőlven zoko-gunk szorított csónakunk alvasztosón, egy szemlelen, bórdzsakis lőkö pisztollyal a kezében jelenik meg a képernyőn (Mit ke-rae má' megint itt az a bombázó dzsek-ka figure? CoVboy), s bemutatkozik Gyl-kos Kane-nek hívják, mert az édesanyja így nevezte el, miután 3 bakál eiovenen meg-pucolt. Tudatja velünk az ő logyiai va-gyunk, de szabadságunkat visszaadja, ha egy szívosséget megteszünk a kedvéért. A kérese nem lesz viagnózetünknek moró-bon ellenmondó dolog, egy ram hajót kell csak szétcincálni, de mivel nagyobb, jobb, ha belőliről tesszük. Az akció után felszed minket Letesz minket egy hajóra, s el-mondja, hogy egy bombát kell elhelyaz-nunk az irányítóközpontban, de a kis szer-kentyűnk majd csipog, ha jó helyen jorunk. Az útvonal, PRIMARY REC-bo, lo a lttel (AIRSHAFT), vegyük fel a SECURITY CARD-ot, majd tegyük le a bombát a 15.07-re. Amint kilépünk, egy halom robot ugrik előnk, s vagy megadjuk magunkat vagy ők kábitanak el minket (a cuccainkat persze elveszik).

Egy szép cella helyett egy sivatag-felesog-bon eszmélünk fel. Induljunk egy paraszat meléit, amig Buck Rogers-be nem rügünk. Na, ez is ide jutott már. Málunkia nem vót-ék el főle a puskájál, mert azt hitték, hogy valami orvosi műszer. Keressünk akkor együtt kiutal. Próbáltkozzunk feltala Kell ACHOBATICS meg CLIMB is. Fant találjuk az igazi börtönt, az csak egy puhító volt. Itt próbáljunk meg minden robot összegyűjteni ezzal az uruggyal, hogy együttes erővel logyózhajuk a robotot (COMBAT ROBOT), aki a labakat vigyázza. Ehhez egy csomót kell mászkálni. Néha ram kutyák támadnak ránk. A robot a 15.00 helyen van. Nem is lesz olyan nehéz le-csapni, de inkább kimáljuk az ötödli szó-valágosolnket, s a marsiakat erősszük elő-rébb, mert azoknak jobbak a tulajdonságaik a pusztokazas harchoz. Ha megvan, me-hetünk fel egy szírnyny.

Itt Buck ajánlja, hogy menjünk kéttate, s egy választás elő állit minket. merre megyünk. K-re vagy D-re? Induljunk D-re (SOUTH). Kapjuk fel a legyveremket, szabadítsuk ki a Stormrider logylokat, induljunk a biztonsági terem felé. Scot Dos is bajon a rendezerbe, de mielött befejezne mondanivalóját, ked-vez fia digitális cápák elkezdik lairni, mint a védelmi rendszer részei. Kell hozzá LIBRARY SEARCH és PROGRAMMING is. Meg fel keresni, a cellát, ahol a cápák vannak, majd lekapcsolni. Eleg hosszú időt ehőlőttünk vele, de eredményre nem na-gyon jutottunk, mindig az lett a vege, hogy szegény Scot Dos NYAK-ba traptott. A to-vábbiakban csak egy csata var iant a kom-munikáció teremben, majd fel is szállha-tunk a Stormrider hajóvet. Ennyi lett volna a feladat első része.

Az ötödik küldetés 2. része

Miután landoltunk a bázison, a gratulacón után almondja Buck, hogy feltehetőleg egy «em lovákénykodik FORTUNA aszteroidán. Oda kéne ugranni, felkutatni a kemet és kábitatni.

Gyönyörködjünk a Fortuna-bázis szépségeiben. Feltehetően, hogy egy-két helyre a szokásos kódokért kell, ami egyelőre nem található a leltárban. Mivel itt civilizált Neo-ügynökök vannak, látogassuk meg a fejest, odafele van (02,03). A kódot ő is szerezni elkapni, ezért átnyújtja azt a kódokért, amit ideig annyira hiányoltunk. Most már császárkálhatunk kedvünkre. Ugorjunk el a lehálgtatót (09,00), de mivel senki nem ismeri fel, hogy ez mi (ne persze mi tudtuk, hogy lehálgtató most krakorunkban 6 újat, burokban, foggal faggal faggal, csillaghiúsítás előtt születtünk), nézessük meg egy tanult emberrel könnyen. Látassunk Dr. Mxxxxx-hez, aki azonnal elküld minket egy jobb helyre, Or. Hampshire-höz, mert az ilyeneknek ő a szakértője (tehát ő ennyiben tenelt ember akkor, hogy el tud minket küldeni valamely óhajlatra). Dr. Hampshire pedig azonnal kijelenti, hogy csodabonyolult szerkezet, de azért ő rajt, hogy ez egy Neo adóvadász, mert lát, aki tanult ember, az a vonalkódot felismeri rajta. Az utolsó nyomonlók alapján a fene so jönné rá a tulajdonosára, de egy monogram van a szerkezetbe belevésve: Z.C. (Zaphrod Buehlbrex utódja). Nézzük csak az utolsó és legénységlistát: 42 John Smith, és egy Zachary Corbair. Kutassuk fel (12,09), ám azelőtt jelentsük a főnöknek, hogy beleegyezők-e. Áldásunk, csak tegyük el az utolsó ZC-t. A kabinban viszont nem volt egyedül, mert igen hamar előpattan párt RAM ASSASIN a szerényből, az asztal alól, a trókokból s a kávécsészéig mögött Pitt-puff. ZC menekülni próbál, de nyugodtan durantsuk csak bele egyet. Erre vót csak a rem invázió! Több li-lei rem katoná ozónlik be a bázisra s a má a főnököt fenyegetik. Fussunk oda, verejedjünk, és he vége, elmondja, hogy a lakok megáldottak minket (11), de ad egy újabb sec caidot is (a No 1-t). El kell menni emberkeket menteni a táncteremből (DANCE HALL), s el kell vinni őket az Airlock (1)-be. Ezután ki kell kapcsolni az No. 1 számítógépet, felszabadítani az Airlock 2-t, majd bezárni. Ha minden OK, akkor a bázist meg kell semmisíteni, mint inkább a iam közörsé körülné, ugyanis a hatalmas túlerővel szemben lehetetlennek vagyunk. Ehhez el kell keni a kódot a számítógéptől (ezt meg az egyes nőt meg, mielőtt kikapcsoljuk volna, nekünk OANATAT volt), utána a 2nd géphez menni, s elindítani az önmegsemmisítő folyamatot. Most már jobb, ha szelünk, le a 3 szintre, s ott ki ez ESCAPE HATCH-en. Ez a leledet is megjelen.

A hatodik küldetés

Végül indulhatunk Or. Malcolm skalpján a Földre

FÖLD, PURGE HO [www.nim.dd](#) — [h1hmm.ss](#)

Mindenki észrevette má, aki a Földön jár, hogy a PURGE HO nem egy könnyedén elérhető hely, mivel egy szigorú épült. Egy csónakra is szükségünk lehet, de Buck Rogers barátunk elmondta, hogy van egy undercover agent, bizonyos Red Carrin. A szálláshelye a Tower Isle-ben van, above a belépőtől mélt Buck odaadta. Végigmehetünk szobaként is Red Carrin karosából kitalálól. Van is vagy 100 szint, s minden

szinten, szinte minden alkalommal 4 szobát találunk. Mi azért 84-et hagyjunk ki, s a 85-en Red Carrin átadja a fedőket (elől van a szobája). Csónakázzunk át a szigetre, majd nekt az épületnek. Két választással lehetőség lesz a bejutásra, elől vagy alul. Az elől azt jelenti, hogy a normál bejáraton jutunk be (LOBBY), de szükséges egy jó magas FAST TALK/CONVINCE, míg a lenl (TUNNEL) bejárásnál egy alacsonyabb BYPASS SEC is megteszi. Kell majd hercolni eleget, hiszen az oroszán borlangjába mentünk be, meg az óráratok is szivóznak lognak. Jussunk el South parancsnok (Comm South) termébe, nézzük meg a levelet. Ha már ott járunk, akkor szegény Dr. Romney-t is illene kihúzni a cellájából (szellemi rabslóként működött). Kutassunk egy kicsit 04,03-ban, aminek egy csúszó lesz az eredménye, s ha győzünk, ekkor South parancsnok ószakra fog menekülni. Kapjunk hát még egy-két jegyzetet is (09,11). Most Or. Malcolm keressük meg, de ő nem nagyon fog nekünk örülni, meg akar minket nyugtatni. A pancelja igen cool, kiméljük hát ennek megfelelően. Ha Malcolm jegyzete is megvannak már, akkor South parancsnok likvidálása kerüljön napirendre. Ő egy félrefejlődött egyéniség, aki nemzós után az enyémét helyett a liron, puha winchestert választotta, de lehet, hogy apukája lövésztette el a cőt. A 4 szinten van, keressük egy terminálkat. A sok program közül édeses most a BUGNINE RUNNER-t futtatni, ami megteszi a megéét, minden nap 17.00-kor South parancsnok elkezdli futtyórészni a Yurkio Oondle-t. Elromlik a bináris-tioxadecimális-árcímélis-verbális konvertere, ezért btekbén kezd el nekünk beszélni (ezt mondja, hogy 10001011101 — azaz ti-tá-tá-tá-tá-tá-tá-tá-tá-tá-tá). Ezzel vége. Vigyünk el mindent, s kutassunk át minden fílet (SEE FILES). Mivel időközben Dr. Romney a cellájában maradt, hogy majd egyedül kijut, itt az ideje, hogy őt is felkutassuk. 01,02-nél van, de azért egy kicsit megsínylette az egyedüllet, mert amint kijutunk, összeesik. Gyöngéden rugjuk oriba, mire eleled az orra vére, s egy csomó ember odajön, hogy segítsenek neki, mi meg végre megszabadulunk ettől a környezetszennyező-elaktól. Minden kaszn is állna a MATRIX CUBE project elindításához, csak hogy Or. Mukali (a Vilharlovas-tudós) hazáka elutazni, hogy népa felkeléséből jó nagy hasznót huzhasson. El kell kísérnünk, s nope ügyet mnél előbb revbe juttatni. A nagyobbik gond, hogy a Jupiteren lakik, s még nincs kifejlesztve olyan hajo, amely elsiklana addig, ezért egy különleges élő asztroloidát kell igénybe venni, ami a Juno közelében van (ez a FUNGUS ASTEROID).

A hetedik küldetés

Szigorúan bizalmas
BOLYGÓKÖZI TÉR, JUPITER,
AMALTHEA 2476. November 27 — 6:82:20

Éppen eszméletlen sebességigé kapcsolat Or. Mukali, mikor egy nagy, vibráló pötty jelenik meg a radaron (ja, az a radar miatt vibrál). Az összeütközés alkorkülhetetlennek látszik. Puff, nem is korútték el. Egy kis skill-próba volt a személyzet részéről, de teljesen mindegy, mert túl magasnak kellett volna lennie a skillnek, hogy sikerüljön is. A végeredmény, hogy mindenki az első nagy teremben fog kikötni, bár Or. Mukali előresiet. Induljunk utána. Lesznek óráratok is meg egyéb kószálók, akiket előlto le

kell csapdászni, de később már beszélgetni is lehet velük. Először segítsünk a Slamm-ndor-eknek (=Vilharlovas, későbbiekben csak SR) s 03,01-ben induljunk a hajtóműhöz, s orvosunk vizsgálja meg (DIAG NOSE). Szellőztetőtől meghajtottak bentopisztolyokkal. Telálhatunk is ilyenekkel, e marsi fajtából. Kiderül, hogy ez a hajó egy élő szervozet, de elrendszerezte meg ami még szükséges. Bár szerintünk erre mindenki rájött, amikor a gép egy ellöképet mutatott róla. Keressük meg egy szerkezetet (14,01), amiket nekünk adnak a technikusok, ha meggyőzzük őket (FAST TALK/CONVINCE). Megigérjük, hogy segítsünk a börtönből huzzuk ki a SR-eket, de alólto őket is meg kell győzni, hogy ne halcoljanak a kelőzők ellen, mert ugyanaz az érdek vezet minket, e Jupiterre jutás. Azt mondják, hogy keressük meg a főnöküket, aki egy szinttel feljebb van. Használjuk végig a szerkezetet a 03,05-nél, a kommunikációs kapcsolatot javítása végett. A további mászkálás során lehetőleg kerüljük a harcot, mind a technikusokkal, mind a tisztokkal, azaz ne nagyon járjuk ki a halószobájukba, mert nagyon cikiztek lesznek. Ha leleplezzük a lényt, hogy mindenről hosszú alsót visel. Menjünk egy szinttel fel 03,09-ben albeszélgetünk még a kalózzal, hogy ők Thibes holdra igyekeznek, mert új életet akarnak kezdeni, szabadon mindentéle nagyhatalomtól, legyen az akár Neo, akár Ram. Beszéljük rá a SR vezetőt is, hogy ne zargassa a kelőzőket (01,09). Hogy bejussunk a kalóz-vezetőhöz kell passcard is, mert egy robot állja el az utat. Ez a kódokénya a kalóz illozet szobájában van (10,09), kerjük el tőlük. Most már bejuthatunk a CONTROL ROOM-ba. A 08,02-nél beszéljünk a kalózzal tejjóval, ak megköli, hogy segítsünk megjavítani a hajót. Ehhez 4 ismeret szükséges, és igen magas szinten COMMO OPERATION, SENSE OPERATION, NAVIGATION, LIFE SUPP. Ezeket a következő koordinátákon kell használni: 06,04 (COMMO), 08,04 (NAV), 06,06 (SENSE), 08,06 (LIFE). Ha kész, ekkor csatlakoztassuk össze a kommunikációs madzagokat, a 02,06-on és a 12,06-on. Ezután csak a hajtómű maradna hetra, de amint a CONTROL ROOM-ba örünk, egy csapat SR ront be, hogy felkoncolja a kalózzal vezetőt. Győzzük meg őket az együttes előnyéről, igen magas FAST TALK/CONVINCE pontjainkkal (2-szer is). Most már tényleg nincs más hátra, mint a hajtóművel reparálni. Menjünk le a PROP AREA-ba leni a 12,13-ban. Válaszoljunk a gépnek YES-t, arra a kérdésre, hogy meghajtuk-e a STUN PISTOL-okkal. S már Jupiteren is vagyunk.



Mivel a Jupiter felszíne igen képtelen, az épületek itt buborékokból állnak, s kis folyosókkal vannak összekötve. Amikor meg-

érkezőnk, Dr. A. ... nívát a laborjába. Múltkor egy kísérletet egy ottani sérthetőségi gúntól, s utunkra küld. Menjünk is el innen, s egy kis idő után ismétlődő rohadás lázza meg a monitort, de most nem egy gravitációs mező, hanem egy valódi bomba az oka, amit a gyarmatosító amalthéa-ak gyújtottak, amivel azt akarták kifejezni, hogy nem ismerik el a Jupiter légköltenséget. Most őket kell kikutatni arra, hogy hagyják békén a szorosan ellen befűtésének (SR-ek). Csatlázzunk itt-ott (04.05), s induljunk el az északi sark felé. 11.02-ben azt vesszük észre, hogy egy csapat amalthéa-ak sarkokba szállított egy osztályt, s épp most illeszti egy katona az oktató homlokára a legyőzést. Az osztály persze túlsúlyosul. *Hajó, hűd meg!* kiáltások hallat, de azért a katonát lőjük le. Az ováció elmúlik. Az egyik szomszédos diák szipogni kezd, majd a tenál megköszöni nekünk a segítséget, s vékony lorgó szemekkel az osztály félé lődül, s a következő szöveget végig le. *Csukuk be a könyvet, tizedet, vagyunk elő papírt, küldjétek be születési adatait, busszini utakat velük, adjátok be az ellátóórát!* Jobb lett volna lényeg hagyni. Kifele rajvontunk, hogy JUVIAN DRAGON-ek szabadultak el s nekünk kell voluk megküzdeni. Azt mondják bomba van a szomszédos terepen indulunk el attól, s amikor belepünk az előtérbe (10.07) pái amalthéa-ak fut éppen kifelé. Csapdossuk le néhányat, de az utolsó meg előtérbe maradt egy kis ideig. Hátgusuk ki, s ekkor elmondja a bomba kódját (nekünk A76T2 volt), a utat csendesen jobblátó szoridat. A bomba a 13.12-es koordinátán van, de süssünk, egy lépést se vesztesünk el, mert akkor hamar jön a bumm. Ha megvan, adjuk be a kódot, de ki se lőhetjük magunkat, mert újabb hírt kapunk, hogy amalthéa-ak a könyvtárban próbálnak felmátégedni. Lány a 14.13-ba, verekedjük egyet s mai kés is ez a helyszín, de Dr. Makali nem elegezik meg az omdeménnyel, mert Amalthéa újra fog támadni. Ezt kéne most alpusztítani. A torvot elmondja kifejllesztett egy biológiai legyvert, s kis két darazsal, amely hatalmas méreggel rendelkezik és csak amalthéa-ak támad. El kell juttatni a holdra, s kikötetni őket. Am vigyázzunk, mert amint beérkezünk, a biológiai legyvert elvesszik, s majd nekünk kell újból kiszabadítani és elindítani a torvot.



AMALTHEA-HOLD

Hű, most nagyon gonoszak leszünk, mert egy csomó ártatlan ember fog meghalni miattunk, mert biológiai legyvert használunk az elnyomók ellen, de azért jó lesz. Amint Dr. Makali is megmondta, a bolygóra érve egy kis okoskodó gépezet elkezd ptyogni, hogy vigyázat, biológiai legyverrel rendel-

kernek. Minket elögnak, kifosztanak, s egy dohos collaba dugnak majd lobotokot küldenek az őtötünk. Egy QUINN nevű pasas is szól hozzánk (az ottani légkölt), de valami rosszaságot véleltetünk kipecsésle a lobotokat, s az egész bazist a hűdó ólós szénája lóli be. Az első legyen az hogy voguk fel a cuccunkat. Itt a tőrtben egy lobotba adandnak, az agyolód csak kiemeltek a falnak dőlné, de van egy második lobotbiológiai-torom is, aminek segítségével pár órában belül visszaállítják kedvező biztonsági órák egészéget. Állapotát Tenát ha a legyvereket elöttük, akkor menjünk a RDBOT REMOTE CENTER (08.09)-be. Mivel szabadnak lúdhajuk megurkat, a feladat hallalóvó leszo abból áll, hogy kiszabadítsuk a viharlovas foglyokat, majd elindítsuk a gyilkos darazsak destruktív tevékenységét. A tubok elfutnak egy számítógép vigyázza (00.09) de van egy másik is, az elsődlőges (07.09), de abba a telenbe csak az előző as a terminál (01.08) itan juthatunk be, mivel egy biztonsági apó állja útunkat. Elindíthatuk mai a darazsakat a teljes vörös utóda. Voguk ki a mintapeldányt a katonából (01.08), elusszuk fal a LIFE SUSPENSION MACHINE-nál (07.07), majd szaporodás vágunk dugjuk be egy tartályba (10.01). Ekkor mai elkezd a levegő sűrűmögéssel telődni s hamarosan az egész bázist ezek a bogarak borítják be. Mivel a növelesük folytan igencsak utalják az amalthéa-akat, mindenki be akiba tudnak beloboknok egyet, ami az amalthéa-ak sarmata végreles len. Kell meg harcolni egyet csapatot, aing elődjük a kijáratot (05.00) de egy-két szatnyas segédünk is lesz akik a jo tulajdonságaikkal meg mindig rendelkeznek és bökösök is az amalthéa-aknak.

Ha kijutottunk, akkor Dr. Makali megköszöni nekünk a jópo nevében tettünk, és visszalei a MATRIX CUBED megépítéséhez. Innen mai nincs sok dolgunk, csak a zavartalan butykolás kell biztosítani.

JUPITER EGY RÉSE

Először a luter lobot arra kél minket, hogy látogassunk el a lónokhöz (15.08), aki ugyanízt mondja, amit az pái soral feljebb írunk le. Ki Most jön az izgalom! A semmiből el-tormell, számunkra rossz emlékekkel telőhöz. *Élő Hajo*, mint gonosz fokotó arny lakója be a szabadságot igazságot, egyantóságot küzdő, megértesben élő lények törekvésének mintegy megváltóként listolt törvények beteljesülését hogy szétzuzza ezt mérhetetlen túlerőben lévő, aglóssziv inváziós csapatával, kiknek számfőlenyéből omdemén az egot úgy borítják be otdeménnyel, mint a nyári, kegyetlen zápot a zsongo lathonyát. (Úgy látom havany CoV mérgezésé után lettünk CoVboy). Az a lényeg, hogy sokan vannak. Fuszunk ki a nyugati szernyra, a szabad eg alá. Voljuk meg azt a pár ramot, kifejezetten jól fog asni. De nem mindenki volt olyan ügyes, mint mi, s egy-kettő be is jutott a bázisra. Menjünk akkor vissza, s egy-kettőt úgyis találunk, akik bolónk kótnok (egy koor-tipp, 02.08). Mozgassuk magunkat megint a lónokhöz, aki elmondja, hogy csak ne engedjük a légikocsiba (AIRCAR) sonkít, mert ott fejlesztik a MATRIX CUBED-ot. Most jön a második műszak a ramokból, megint verekedjük, megint bejutnak, nézzünk most el a 02.07-be és a 10.09-bó, mert ott is lesznek, de rajtuk kívül sajnos túl sok ECG jutott a bázisra,

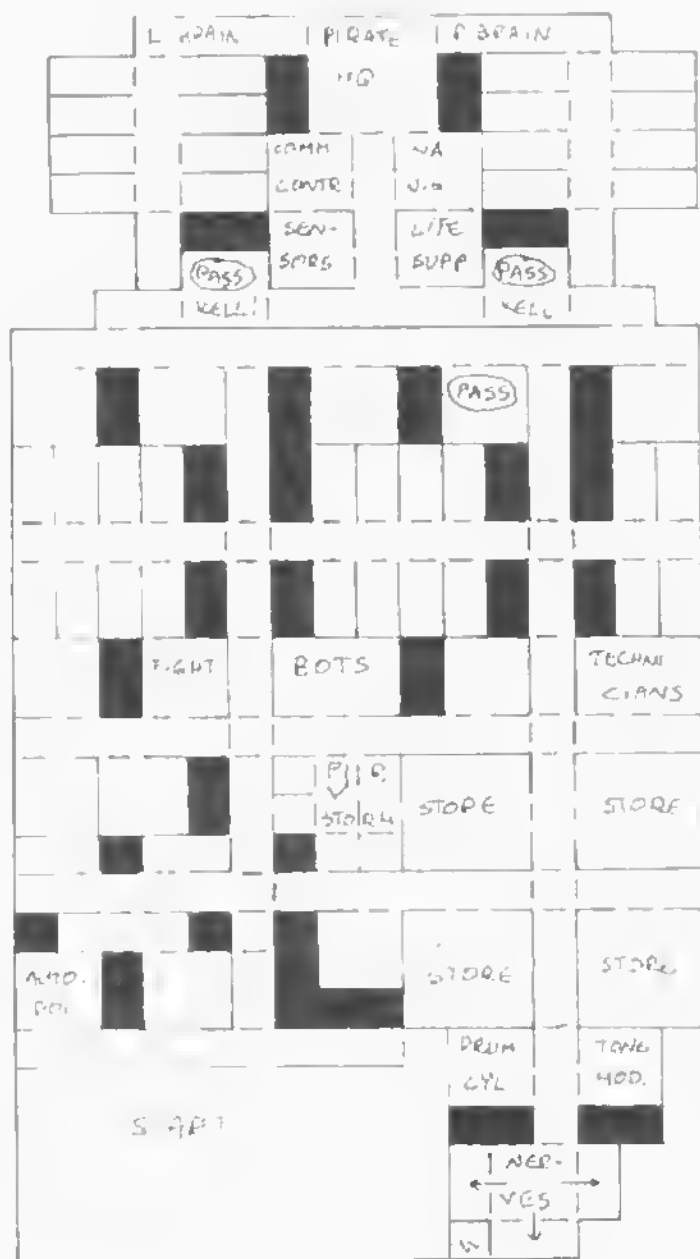
így azt lentőlentleni. Ehhez viszont el kell indítani a legibuszt. Ott is van egy két ECG, nekünk az első szatnyas hűdó részben lejtőztek páron. Jönnek meg JETPACK-ot használó ram lomadok, banjunk velünk omdeménnek megfelelően. Dr. Makali-nak megint van egy ötlete, amit nekünk kell végigvinni. de most ő is jön és csak egykünknek kell vetemenni. Szóval egészen más, de azt küldünk az rendelkezzen jo magas JETPACK skillt le. mert a feladat abból fog állni, hogy az *Élő Hajo*-ra ugjunk s ott tönkítesszük az uánytörtemet. A hajón a 15.13-ban egy csala lesz, ahol jopai ramot kell megcsapkodni, de azontívil, hogy Makali nem sejt, szegény fickónak is szoloban kell legyűmnie a rosszakat. Induljunk meg delé a főbbt ott Makali megleszi. Vissza a légikocsira. Innen is vissza a bázisra. Odkint jönnek az otdeménnyel, aztán a bázis benti bujocskák. Ezek mai epp a levegőben voltak, mert az *Élő Hajo* elindult messzire. Most kiderül, hogy amig elvöltünk a ramot 2 bombát helyeztek el a bázison. Ezt onnan tudjuk meg, hogy az egyik nagyot puffan és letöbbsz. A másodikat is el lehetne így infeni, de azt a bázis igencsak megantóna mai. Elmondjuk, hogy ne legyünk meglepetés a 05.14-en van de egy-két sivalgú polip s az utunka: utalják (SAND SQUID), akik köztudottan hatalmas méreggel vidják fel s belőjük két kiapokot. Utkisek de nincs belőlük sok inkább lavolubbi harcban győzzük le őket. Ezután vissza kell jutni a légikocsiba, mert elmaradt, ami azt mai nem tudjuk miért. Valószínűk el is kene vezetnie s most kell az a bizonyos *PILOT FIXED WING* viszont utközben előpallan badogkedvencünk. *Sat Airforce* a mai azzal untatta magát hogy elpirogantorta a robotokat, s így akarta tönkítetni, megsemmisíteni a mai kés állapotban lévő MATRIX CUBED-ot. Bizony mai elkezdük, de meg hiányzik belőle egy cseszo, illatos tolló citromos tea! Aztal kezd, hogy a kisebb robotokat arasztja a nyakukba, mint pl. *DEFENSE ROBOT*, *HSEC ROBOT* meg hasonlók. Ezek nem nehezek, de sokan vannak. Ha fedeztetjük őket, akkor jönnek a nagyobb robotok (*CDMBAT ROBOT*, *ASSAULT ROBOT*). Már a lenu se tudja, minnan szed ez elő onnyi robotot egy kb 16 negyzötmeletes helyen, ahol leadatul meg egy behemot *MATRIX CUBED*, egy csapat tudos meg (jobb esetben) 6 kalandor is van. Mindégy végül ő fog jönni. S robottal a kisortóban. Ezzel vogok és tonyleg megaz***nak mind mindjárt vego a juleknek. Itt a szolást meg meggy lovebbj. Teljesítményünkkel megelégedve lertünk vissza a bázisra. de amint kilépünk a plotójára újból. A semmiből el-tormell számunkra rossz emlékekkel telőhöz. *Élő Hajo*, mint gonosz lakója ainy lakója be szatindságot, igazságot, egyenlőséget küzdő, megértesben élő lények törekvésének mintegy megváltóként listolt törvények beteljesülését, hogy szétzuzza ezt mérhetetlen túlerőben lévő, aglóssziv inváziós csapatával, kiknek számfőlenyéből omdemén az egot úgy borítják be otdeménnyel, mint a nyári, kegyetlen zápot a zsongo lathonyát. Ehhez lathonyunk ki laléja meg a két szöveg közti különbséget. Ám most sajnos *Wilma* jön csak. *Buck Rogers* bolloginuja, majd utána lathajtasat hűd maga, *Buck Rogers* és elmondják hogy glaciulálni tudnak csak a munkánkhoz, mert a MATRIX CUBED nemcsak, hogy

körmély előnyt szerzett a Noo-nak, hanem ő is fizetésemelést kapott, azonkívül az ész ismét győzedelmeskedett az igazságtalanság felett (egész jól bele lehet jónni a köz-helyekbe, nemsokára esetleg egy romantikus regénysorozat is születik)
Azaz THE END. Az endsequence-t leírjuk, mert tök baró

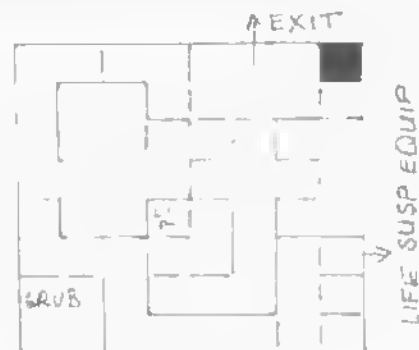
Buck Rogers gratulát, Wilma gratulát is Loander gratulát, majd jön a legjobb az egész játéknak: a PROMPT! (PC n 64 an nem kell megijedni, ha nem ez jön, de azért attól még nyugodtan el lehet vinni a szerviz-ből)
Az a kellomenien érzes, hogy ez meg nem a sorozat vége, itt lebeg a fejünk felett

„No es — meg el nem felejtük — van itt egy adag map csak úgy ömlesztve. Nem az összes, csak ami éppen a kezünk ügyébe akad, a többi esetleg később lenyomhatjuk a TökiceMatricában
És van még egy nagy adag thanx HAPI barátunknak, aki már alig várja, hogy rá-ugorhasson a 3. részre!

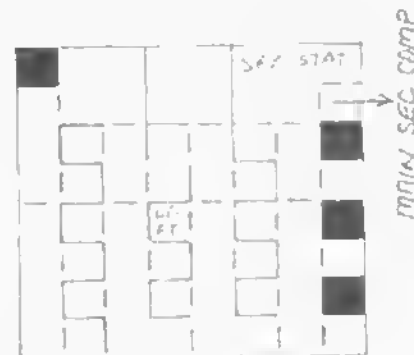
LIVING SHIP



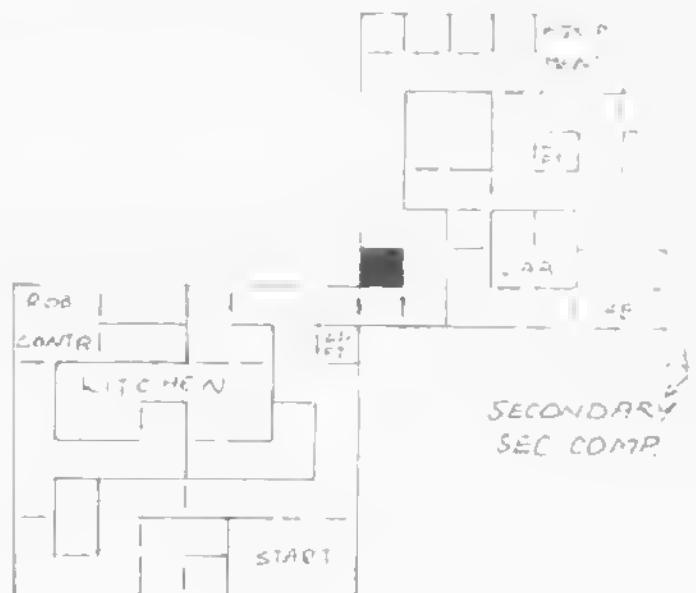
AMALTHEAN HQ - 1. emelet



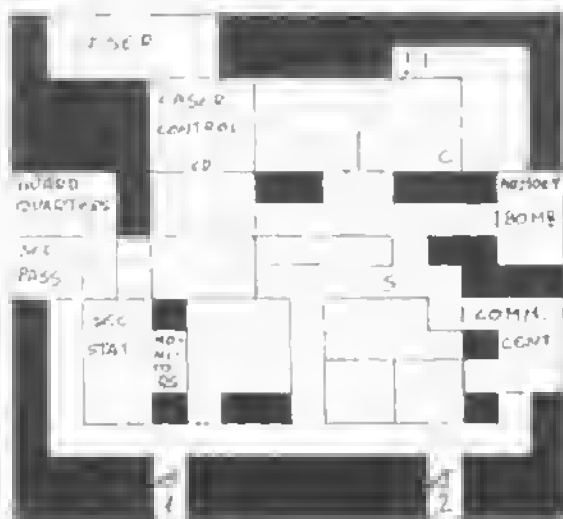
AMALTHEAN HQ - 2. emelet



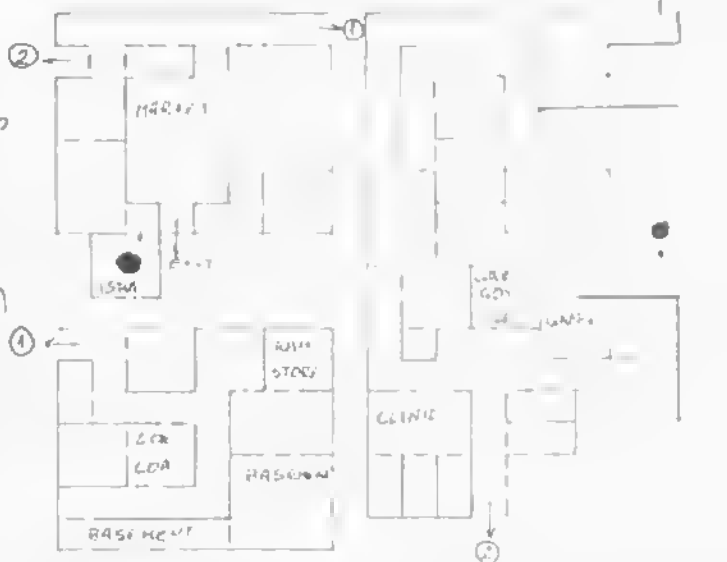
AMALTHEAN HQ - 3. emelet



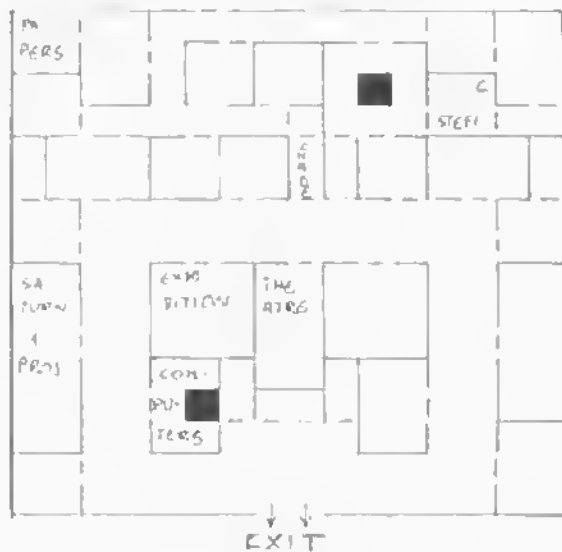
EARTH - ROMOK



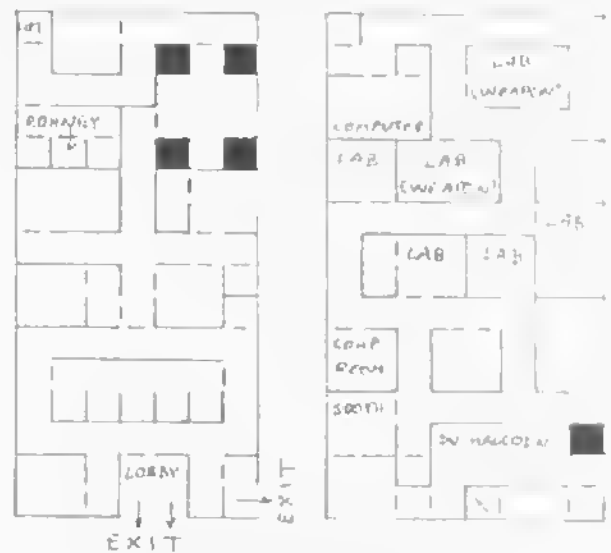
5: Sec. Pass-szal nyitható ajtó
C: Computer ; ! : CODE
CD: Kóddal nyitható ajtó



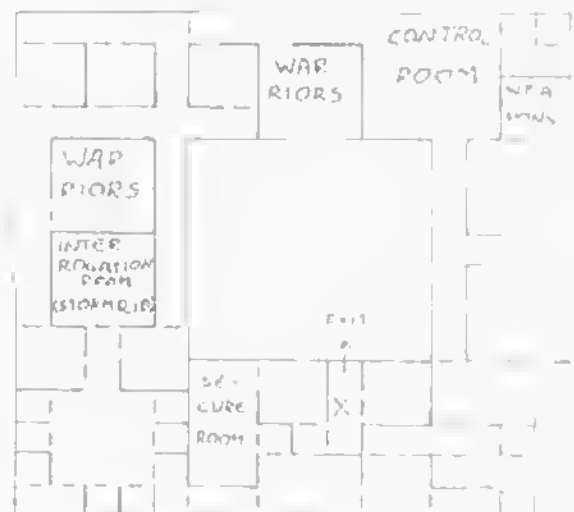
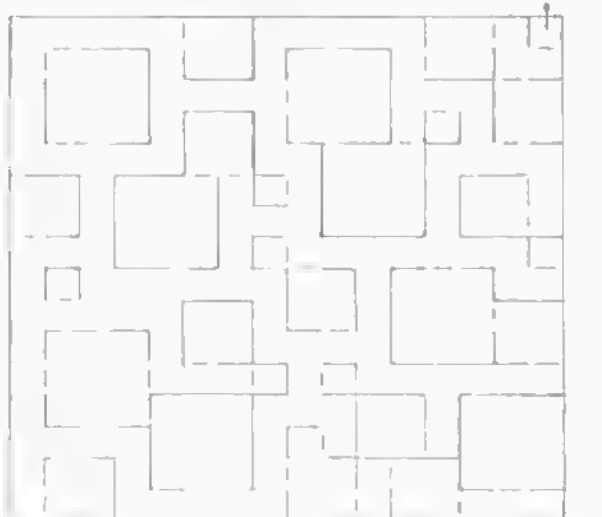
PURGE HQ - 1.cmelet



C Computer



ABOVE PRISON



AM. CRICKET

Fogadni mernénk, ha ez az embert megkérdeznénk, akkor jobb esetben tizen tudná, hogy mi a különbség a *baseball* és a *cricket* között. (Azért ez egy kicsit túlzás nem? CoVboy) Egy kíváncsi csak annyit lát: nagy fű, sok figura rohanggal, valamelyikük elhajít egy kemény labdát, majd a vele szemben lévő egy lapátzerű tárggyal nagyot kódit rajta, a közönség felmordul, zűrzavar... A játékban híres angol hidegvérrel találkozhatsz. Maga a mérkőzés egy éles vonalakkal határolt, gyepel borított mezőn zajlik. Ez a fő játéktér magába foglal egy kis sávot, a pályát (*pitch*). Itt folyik az összecsapás. A két hajítónál közli terület szélessége kb. 3 méter. Hosszúsága, ami egyben a két kapu távolsága kb. 20 méter. Ezek a kapuk (*wicket*) három függőleges és két vízszintes lécből épülnek fel, oly módon, hogy a felállított három lécz tetejére helyezik el a két pálcát. A hajítónál a kapu két oldalán 2.64 méterre nyúlik, míg a felpattanóvonal (*popping crease*) ezeltől párhuzamosan 1.22 méterre kapott helyet. A return-vonal (*return-crease*) minimum ekkora távolságban a hajítónalal merőleges. Ígyven leli a pálya, nagyon fontos, hogy szót opsnak a cricket eszköz-táráról is, melynek legfontosabb darabjai egy bórrel bevont kemény *labda*, + egy lapátforma *faütő*. Az összecsapásban két 11 fős csapat vehet részt. A játékosok egyike a csapatkapitány. A *cricket*-ben nem divatosak a rosszindulatú szándékos szabálytalanságok, mert a játékosok erkölcsi kötelességüknek érzik a tiszta és becsületes magatartást. A pályán többek közt két bíró is helyet foglal, ők figyellemmel kísérik a meccs menetét. A mérkőzés a csapatok számára egyaránt egy vagy két menetből (*innings*) áll. Egy-egy ilyen menet több játékból (*over*) áll, amit meghatározott számú hajítás alkot. Ezek számát a meccs előtt megállapodás útján írtstázzák. Ezután kezdődhet is a játék. A hajítócsapat mind a 11 tagja elhelyezkedik a pályán. Kilencen a gyepen szétszórva, míg a hajító játékos és a kapus a játéktéren foglalnak helyet. A kapus feladata támadó jellegű. Célja, hogy az ellentől léccel valamilyen módon leföldölje. Ezzel szemben az ütőcsapatnak csupán két embere van jelen. Az első a kapu mellett várja az ellentől hajítását, míg a másik vele szemben a kis mező túlsó oldalán éberen figyel. A hajító játékos rövid nekifutás után hajlik, a labda földet ér, és felpattan és szerencsés esetben találkozik az ütőjátékos lapátjával. A laszti ivelt pályán alszall a játékmező. Ekkor örült rohanggal vesz kezdetét. A hajítók megpróbálják a repülő bogyót elkapni, illetve ha ez nem sikerül, akkor megkaparintani, hogy az nehogya elhagyja a behatárolt területet. Az ütő ezzel egyidőben fel a alá kezdnek futkosni, így értekes pontokhoz jutnak. A *cricket* és *baseball* közös vonásulnak egyike, hogy itt is csak az ütősök szerozhatnak pontot. Az ellentől célja, hogy minden erejével megakadályozza azt. Mikor a labda előkerül, a futásnak vége szakad, mert felő, hogy a hajítójátékos, vagy a kapus a laszti birtokában ledönti a földre őrzött kaput. A lécek árdekében az ütősök testükkel is védekezhhetnek a táma-

dóssal szemben, s annak kimenetelétől függetlenül a játék ezen apró fejezetének vége is szakad.

Az eredmény (*run*) kioszmítása a *baseball*-al hasonlatosan itt is a felüti távolság alapján történik. Csakhogy itt nem körbekerbe, hanem egyenesen oda-vissza lönté-
nk minde. Pont jár akkor, ha a két ütőjátékos végigfutotta a 20 méteres távet, és menettrányt is változtatott a következő lúta-
hoz. Természetesen csak akkor, ha a labda még játékban van. Pontot ár, ha a laszti el-
err a mező határvonalát (*boundary*), vagy túlrapul azon. Kedvező helyzetet terem, ha a labda olvasz a gyepen (*lost ball*), mert a kavargás közben az ütők vígan gyűjthetik pontyapontjaikat, egészen míg az allentől lel nem adja a korosét. A hajítással megkoz-
dott menet végét (*dead ball*) jelentí, ha a labda megáll a hajítójátékos kezében, atle-
pi a határvonalat, az ütőjátékos kiesik, fennakad valamelyik számély szerelésén, büntető pont kólléseker, avagy ha a bíró úgy kóll meg. Amennyiben a laszti és az ütő közöl nem jön létre kontaktus (*leg bye*), a menetből származó pontok nem vezeték érvényűket. A *cricket* elsődlegese célja az allentől kapujának ledöntése. Ez akkor történik meg, ha a labda vagy az ütőjátékos lelőki a lécek tetején található pálcákat, vagy ha bármely játékos a labát tartó kezével teszi ugyanezt. Ekkor a fogadó lel kiesik a játékból, és egy másik csapatara váltja fel. Ugyanakkor kleshet az ütőjátékos, ha testének vagy ütőjének valamely része nem érinti a felpattanó vonal mögötti területet, ha nem váltja fel elég gyorsan az olózőlog leküldött csapatársát, ha az általa továbbított labát bármely mezőnyjátékos elkapja mielőtt az földet érne, ha labdát a másik kezével érinti, vagy ha kétszer érinti azt. Bucezük emberünk, ha kapuját testtel próbálja védni a hajított labdával szemben, vagy ha tetlog akadályozza ellentelét. Az ekkor megozúletó bíró döntést a fogadó csapat várthatja a „how's that?” kérdéssel. Egyéb bíró jelzések is előfordulhatnak a játék során: - *Boundary*: a kar oldalt leng, - *Boundary 6*: a kar párosan fel felett, - *bye*: nyitott lenyér a fel felett, - *dead ball*: csúfó ksméletlen keresztes a ospón; - *leg bye*: kéz érinti a felmelt térdet; - *no ball*: lel kar kinyújtva vízszintesen; - *out*: mutató ujj a fel felett; - *short running*: kar felhajlítva, váll érintve ujjhogglyal; - *wide*: mindkét kar vízszintesen kinyújtva. Nos onnyi bemelegítő után opsnak pár szót konkrétan a játékról.



A játék némi töltés után igen furcsa lemezkezelési rendszerével ismertet meg bon-

nünket. Néha így, néha úgy jelennek meg az üzenetek a képernyőn, sőt az is előfordul, hogy nem is láthatunk semmit, de a program lemezcsereire vár ilyenkor nyomkodjuk a *raise*-t, a *joy*-t, a *return*-t, a *space*-t, vagy cseréljünk lemezt, valahogy csak kikörmölgünk. Az első sokkolo kérdés eldöntése, miszerint szeretnénk-e változtatni a csapatok elrendezésén, megmondandó. Nevezetesen azért, mert az edítorból nincs kiút a játék folytatására, csupán file-okat kreálhatunk, s azokat majdani felhasználhatjuk egy újabb előlőli tennő boot-olás során. A *load* illetve *save* parancsokkal kúba tölthetjük az aktuális országok versenyzőit, a joystick-kel cserélgethetjük a játékosok szerepét, valamint a *pitch* opcióval a mezőn betöltött pozíciójukat határozhatjuk meg. A továbbiakban a magallapodásos részhez örünk. Lehelősség nyílik egy baritunk illetve a gép ellen játszani. Ez utóbbi meglehetősen romenyitónnak tűnik. Ezek után megadhatjuk az *over*-ek (*inning*-eket felőpitő játszmák) számát: 2-8-ig, és speciális lehelősségként azt végteleníthetjük is. Ez akkor hasznos, ha hosszasan szeretnénk gyakorolni, vagy a hajítók, vagy az ütők szerepét. Magát az összecsapás időtartamát döntően az *inning*-ek száma határozza meg (1-2). A director ablakban kiválaszthatjuk a mérkőző csapatokat. Azonban vigyázat, a program minden lehelősséget felkínal arra, hogy rövid után DOS-ban találjuk magunkat, ahonnan csak hosszás töltőgetés után juthatunk újra játékközébe. Tehát frgyeljünk oda, hogy mit nyomunk meg és mikor (*quit*, *stop*, *go* stb.). Miután az OK funkcióra lépünk, vagy az ország nevet 2-szer nyomatkoztattuk kezdődhet is a játék. A *cricket* mező nagyon látványosan majdnem teljes képernyőt foglal el. A felső részen időnként megjelenő oblak játékosaink technkáját teszi szabályozhatóvá. Tulajdonképpen a teljes meccs benyolítása egy „potméter” állításával történik. A módszer hasonló a golfban megismertekhez. Megnyomjuk a gombot, majd mikor a kijelző megölődül, addig tartjuk, míg növekedést szeretnénk elérni. A gomb olengedésekor a „potméter” felveszi az akkor betöltött pillanatra értéket, s hamarosan egy másik kijelző indul el allentétes irányban, egészen egy újabb gombnyomásig. Ezzel olyan technikákat szabályozhatunk, mint a hajítójátékos dobásereje (*Bowler Action Power*, On/Off - erősi gyenge), a mezőnyjátékosok mozgékonyasága (*Fielder Aggression Speed*, Fast/Slow - gyors lassú), az alútes mechanizmusa (*Batting Power*, Hook/Slice - csavar/gyenge), vagy a labda visszajuttatása (*Fielder Action*, Top/Bottom - magas alacsony k). Az ütők valszthának a viaszapattanó labda 8 iránya közül illetve időnként a program rákordaz a mezőnyjátékosok elhelyezésére is. Ekkor hat lehelősség áll rendelkezésünkre, melyek közt érdemes válogatnunk, mert ellentelünk hamar kismérheti az előző struktúra hanyaságát. Nincs is más hátra, mint hogy sok szerencsét kívánjunk. Az *Amiga Cricket* szinte egyetlen jó tulajdonsága, hogy egyedülálló a sportéggal foglalkozó programok piacon. Bar a játék szimulálása nem olyan rossz, de a grafika és a hangok szinte csapnivalóak, s a program futása sem gördülékeny! Bizunk benne, hogy nem kell sokat várnunk egy professzionális kivitelezés megjelenéséig!

■ JEAN

deuteros

Ez most itt egy tippfalma lesz, tekintettel arra, hogy aok levélben kórtetek tölünk tanácsokat ahhoz a játékhöz.

Az 576 KByte-ben ezt olvashattuk, hogy a *methanoid*-ok mindig a 6. bázisunk elkészülte után támadnak, és addig lehet velük csereborálni. Ez a következőképpen megy: egy *IOS-t* szereljük fel *HYDRAULIC GRAPPLE*-al és szálljunk le vele az egyik *methanoid* bázisra. Itt aktiváljuk a *GRAPPLE*-t, erre ők adnak nekünk egy tárgyat. Ezzel szálljunk le egy saját bázisunkra, ahol pakoljunk ki: kapcsoljunk a *RESEARCH* részlegbe, ahol meg lehet tervezni a *COMSPOD*-ot. Ebből gyártunk le egyet és pakoljuk be az egyik *IOS*-ba. Tegyük fel még két *SUPPLY POD*-ot, amiket töltünk fel valamilyen nyersanyaggal. (Minden anyagot ugyanolyan mennyiségű másik anyaggal adnak.) Menjünk el az egyik bázisunkra. Loszallás után aktiváljuk a *COMSPOD*-ot, így már érthetően beszélnek. Ha ekarunk koraszkodni, válasszuk a zöld pipát. Most leírjuk, hogy mit-miért adnak:

MEH FUEL — **MEH FUEL** (ennek nincs sok értelme) / **IRON** — **SILICA** / **COPPER** — **TITANIUM** / **CARBON** — **ALUMINIUM** / **SILVER** — **PLATINUM** / **METHANE** — **HYDROGEN** / **DEUTERIUM** — **HELIUM** / **GOLD** — **PALADIUM**;

Tapesztelataink szerint a harcban mindig túlerőben kell lenni, mert pl. két agyonlő arejú flotta harcakor mindig mi húzzuk a rövidebbet. Ez a vége felé problémás, mert max. 1400-as arejú flottákat gyárthatunk és az ellenfélnek is ugyanekkora arejú flottái vannak. Ilyenkor az segít, ha először egy 30-40 robotból álló flottával támadunk, ez egy kicsit logyengíti a flottáját, és jöhet a 200 robotos flottánk. Az ellenfélből semmi sem marad.

A flottában egy *DRONE power*-je 4-szeres, de ha legénységet is teszünk bele, akkor 7-szeres (hehe, jó poén volt rájónni). Csak teljes flottával (200 drone) induljunk, mert a *methanoid*-ok nemritkán közlekednek 1400-as *power*-ű flottákban, és csak teljes flottával van esélyünk a győzelemre. Mivel a *methanoid*-ok nagyon erősak, kb. 4-500 drone-ra kalkuláljunk (mármint összesen) nyersanyagot, mert csak így győzhetünk. Miközben a harcok folynak, egy nő a másik galaktikából üzenetekkel küldözget nekünk. Ezek nyelvrendszere (betűrendszer) könnyen megfejthető. Miután az összes *methanoid*-ot kiirtottuk a galaktikából, a kutatórészleg jelenti, hogy új űrhajót talált fel; ez egy csillagközi űrhajó, 6 pod-helyvel, és hélium-deutérium-fuel kell hozzá (héliumot csak az Uránuszon és a Jupitronon lehet bányászni). Egyébként kiderült majd, hogy a *methanoid*-ok nem haktak ki, csak a naprendszerünkkel tündek el (egy kis időre), ezért kifejlesztettek egy ún. *STAR DRON*-t is, ami sokkal jobb és erősebb az *IOS*-drone-nál, és természetesen sokkal több anyag kell hozzá... egyébként click-eljünk egy akármilyen (*IOS*) hajónál a *set course*-ra, majd a Napra (vagy leíratra), majd jobb gomb, és megint *set course*! Jó, a Tejútrendszer (kis hiba, hogy a legközelebbi naprendszer a miénkhöz képest 4 évnnyire van (fénysebességgel), azzal a 250 fuallal nem sokáig bírjuk...)! Lehet, hogy így lehet kiválasztani ezt a csillagközi űrhajónál is, de még nem volt alkalmam kipróbálni (éppen hozni akartam a *HeD fuel*-t az Uránuszról, és teljes biztonságban éreztem magam, amikor *methanoid* támadás érte a bolygót, és mire odaért a flottám, már csak elfoglalt bázist talált ott). Erről jut eszembe: amelyik bolygón az ott lévő hajó egy *mei hanoïd* fejét lát az ikonács között, ezt a bolygót még nem lehet gyarmatosítani, elő

ször egy flottát laszunk szívesak odaküldeni. Ha logyóztuk az ellenséges flottát, dokkoljunk be a bázisra, majd szálljunk fel azonnal (a bázison ugyanis pánik tört ki, és bolndult az önmegsemmisítő rendszer). Ha felszálltunk a bázis felrobban, és lehet gyarmatosítani a bolygót a szekásos módon (kivéve egy dolgot: a két *r. frame* helyett elég egy *bandaid*-ot hozni). A program mindenütt, ahol az adott egységet nem lehet használni (pl. *r. frame*-t az űrben, vagy egy *methanoid* bolygón az *of frame*-t), mindig azt írja ki, hogy legénység kell a hajóhoz!

Amikor megnyertünk egy csatát és bedokoltunk az űrállomásra, ahol pánik tört ki, vigyük a *point*-et a *PANIC*-ikonra (nem nehez megtalálni, mert az egyetlen ikon itt...), és click! Egyelőre lájzuk, hogy bolndult az önmegsemmisítő rendszer. Dokkoljunk ki azonnal, mert annak a bázisnak még fel kell robbannia! Nemsokára jelentkezik a kutatás vezetője, aki almondja, hogy sikerült felkapptintani ezt a rendszert, tehát mindenhova rakhatunk lyet; és mellékesen megjágyzi, hogy kell lenni egy on-off kapcsolónak valahol... Ha megint bedokkolunk egy *methanoid* bázisra, kapcsoljunk ismét a *PANIC*-ikonra, majd mindkét kapcsolót (*cooling system* és *reactor*) kapcsoljuk át! A rendszer foáll, miánk a bázis/de cooill! Anyagot ugyan nem sokat hagytak felebarátaink, de egy tök cool kutyú-ig: a *STOREROOM*-ban clickeljük a *switch storeroom* ikonra, és érdekes dolgok kerülnek a szemünk elé. Mint később kiderül (professzorunk bulletinjából), ez egy *TRANSMITTER* novú szerkezet, amivel anyagokat és felszereléseket transzmittálhatunk át bárhonnán bárhova (már ha van mindenhol ilyen kutyú), az (konok jelentése a következő: *balance everything*; mindent kiegyenlít a két bolygó között, ezzel lehet olyan rendszereket kiépíteni, amelyekben az anyag állandóan vándorol, és mindenhol kiegyenlítődik. A többi egyértelmű. Teszek egy helyesbítést: az előzőleg emlegetett 4-500 drone egy kicsit túlzás volt, ez helyesen úgy hangzik, hogy 800-1000 (hehehe...)! Miután az összes *methanoid*-ot kiirtottuk a galaktikából (pardon, naprendszerből), és a tudósok fitalálják (pontosabban lokopintják a *methanoid*-októl) az *SCG*-t, gyártassunk bolle néhányet (itt jegyzném meg, hogy a *methanoid*-ok nagyon valószínű tartózkodási helyei a következők: Jupiter, Urenus, Tikan, Neptunusz, Plutó, Triton és néha Decuria. Itt mindenhol egy 1400 *power*-es flottára számítsunk...)! Nemsokára felhívja a figyelmeztető a kutatórészleg, hogy egy *STAR DRONE*-t lettek el a *methanoid*-októl (nem tudom, feltűnt-e már mindenkinek, hogy a kutatórészleg mostanában állandóan csak másol...), amit meg lehet ezután építeni. Ezek arra lesznek jók, hogy a különböző naprendszerekből is ki-füstöljük a *methanoid*-okat. Mivel ehhez hatalmas mennyiségű anyag kell, a következő taktikát javaslom: Még a harc előtt, amikor 5 bázisunk van (a 6. elfoglalása után jönnek ugyanis a *methanoid*-ok), és mindenhol bányásznak valamit) ezt úgy értom, hogy minden anyagot bányásznak valahol, kivéve a héliumot, állítsuk be a *SHUTTLE*-kat, hogy mindent vigyanak le a bolygó felszínre (erre azért van szükség, mert minden anyagból max. 5.000 lehet mindenhol, és így 100.000 lesz, mert a bolygó felszínén is van 50.000, a gyártás közben pedig folyamatosan hozza majd fel a *SHUTTLE*), dugjunk be egy *joy*-t a mouse helyére, auto fire-vel *advance*-eljük a *time*-ot (kb. 40 évig), tehát olyan 10-20 percig nyomathatjuk az időt! Ha ez mogyan, csináljunk ál-

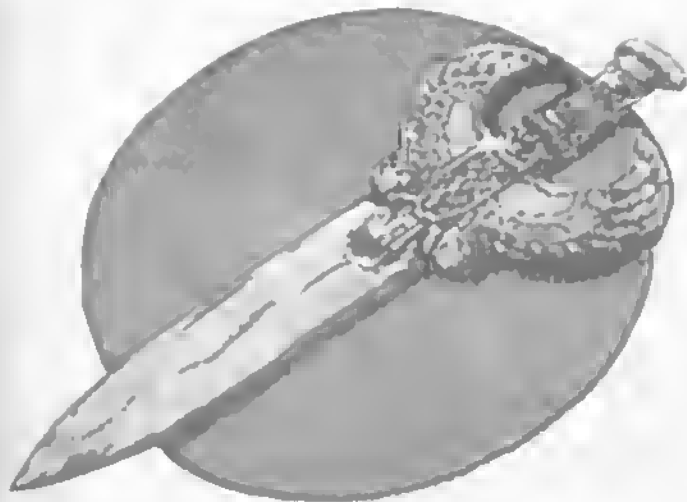
landó járatokat, hogy klagenyítsük az anyagokat, megint *advance* *time* (de már ne olyan vadul, figyeljünk, hogy nehogy elhordja az összes anyagot a hajó), és ha megvan, akkor csináljunk egy gyarmatosító flottát, olyan 6-7 *IOS*-ból már meg lehet oldeni ezt. A flotta tartalmazza: 8 *of frame*-t (az azt szállító 3 hajón kell lenni legénységnek!), 8 *derrick*-at (nem felügyelő, viszont ezek alternék egy *tool pod*-ban), 2 *r. frame*, az első öt elembol egy-egy adat-silver (csak az *AOC* alkészítéséhez), egy adag gyártásszakértő! A harc közben legfajuk el valamelyik héliumformáló bolygót is!

Az *SCG DRONE* fitalálása után indítsuk be mindenhol ezek gyártását, és néhány helyen állítsuk le az *IOS DRONE*-ok gyártását! Ne mindenhol, csak 1-2 helyen! Ugy intázzuk a teleporendszert, hogy minden *HeD fuel*-t teleporeljanak egy bolygóra! Ezen a bolygón helyezzünk üzembe egy *SCG*-t (ezért jó, ha harc közben már állfoglaltuk a Jupiter vagy az Uranust, mert már mindenütt van hélium!), rakjunk rá egy *tool pod*-ot, és arra egy *DFCC*-t! Tenkoljuk meg (természetesen 10-szores fuel fogyaszt...), majd löjük ki, és időnként pakoljuk bele a dronekat! El ne feledjük a legénységet! Ha nem admiráltst rakunk bele, egy *drone power*-je nem lesz 10! Ha összegyűjt a 200 drone, ellenőrizzük, hogy a *fuel max*-on van-e, ha igen, *set course*-nál clickeljük a Napra, majd mondjuk a *Proxima*-ra, lehet máásra is, de ez van a legközelebb, másrészt holdakkal együtt csak 4 bolygó van benne, amit jól jön a későbbiekben! Indítsuk a motorokat! A fuel csak eddig fogy, amíg az alul látható *velocity* (a fénysebesség kijelzője) el nem óna a közel 100%-ot. Miker odaért, montsunk egy állást (fontos!), és támedjük meg az egyik bolygót! Mint látjuk, az óvek is 2000 *power*-os, tehát csak a szerencsében bízhatunk (a *Proxima* általában csak 1800-as, tehát tuti mi nyerünk.). Dokkoljunk be, kapcsoljuk ki, és mivel itt hagytak egy *transceiver*-t, lehet ide ekármis transmutálni! A *transmuter* a bolygófelszínről is felhozza az anyagokat, tehát elvileg nem kéne shuttle, viszont lartsuk meg őket, mert nagyon jól lehet velük pilótautánpótlást képezni. Egyébként nem kell megjedni attól, hogy 4 évig tart az út a proximára, fénysebességgel ugyanis az űrhajóban gyorsabban telik az idő, tehát jóval hamarabb odaérünk.

Emléksznünk még az idegen gelaktike űzenelére, hogy egy tárgy 8 darabja van elfoítve a galaktikában? Nos, szereljük fel *GRAPPLE*-val egy hajót, és menjünk el minden bolygóra, a proximában, ha már jelezték egy bulletinban, hogy x helyen van, akkor csak oda kell menni, és nemsokára jelentkezik az idegen lönyek, hogy a tárgy egyik darabja x helyen van. Menjünk ide, majd használjuk a *GRAPPLE*-t! Szedjük be a tárgyat, dokkoljunk be valamelyik kolóniánkra, és bontsuk fel! A Föld felszínén ezután ki lehet fejleszteni a torv 12%-át. Kb. ekkor találják fel tudósaink a gyorsabb *PYERDRIVE*-ot, amit be sem kell szerelni, automatikusan beöpi. Ha az összes naprendszerből összefogostuk a darabakat, ekkor majd történik valami, de ez még egy kicsit odébb van...

• Boronyal Máttyás





LAURA BOW 2.

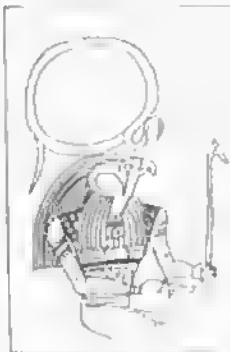
The Dagger of Amon RA

WOWZI! Ez a szám is sivár lett volna *Sierra* stílus nélkül! Mint márt azt valamelyik NEWS-ban elcsacsogtuk, a *Laura Bow* is megért egy folytatást. A játék alcíme (*The Dagger of Amon Ra*), vagyis *Amon Ra főre*, sejteti velünk, hogy szükségünk lesz némi ismeretekre az egyiptomi istanségekkel kapcsolatban. Különös tekintettel arra a tényre, hogy *Amon Ra* a napisten volt, vagyis most is körülötte fog tologatni a világ (Hát akkor hejtünk RA gyerekeket — CoVboy).

Az Intróba! megtudhatjuk, hogy ujdonsult újságíró-jelöltek vagyunk, mármint ha alkalmaznak... Ehhez persze szenzációs cikkeket kell záros határidőn belül gyártanunk...

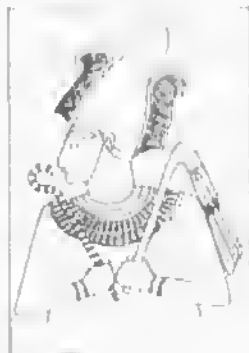
Az intró után, a játék kezdetei előtt először egy kis kódkezes romjainak bukkanunk. Már Amigán és PC-n is elvégezték a „piszkos munkát”, ám INC-ök valamit nagyon elb****ek, mivel a tőrés rossz... A PC verziót nekünk is csak eredeti programmal sikerül végigjársani, nem az országban elterjedt — INC téle —, a 3. felvonás legelején kifagyó vorzólóval... A kód kikeresése viszonylag egyszerű, a mellékelt tizenkettő képből a megfelelőt kell kiválasztanunk, kihelesnünk, majd click. Úgyes módon a játék során többször próbál meggyőződni a program arról, hogy mennyire ismerjük ezeket az isteneket, úgyhogy most túl azon, hogy bemutatjuk az egyes istenek alakját, pár szót szólnunk is róluk. Ha a falismerés még így sem megy, tudjuk ajánlani a *Szócshenyl Könyvtárban* lelhető idevágó könyvek tömkelegét (Ezeketbe sem jut, hogy a kézikönyvet javasoljátok? CoVboy)

AMON RA:



Ő a nagy nap isten (sun god). Az „istenek királyának” (*King of the Gods*) ismerték, de úgy is beszéltek róla, hogy ő „a világ trónjainak ura” (*lord of the thrones of the world*). minden mennyet, földi és alvilági élet forrása. A fáraók apja. A görögök *Amon Ra*-t a saját *Zeus*-ukkal azonosították.

OSIRIS:



A föld és növényzet istene (*god of the earth & vegetation*). Eredetileg az istenség szimbóluma kifejezi a Nílus kiszáradását és áradását. *Osiris*-t tartják egyóbként a Vénusz bolygó védelmezőjének is.

HORUS:



Ő az ég istene (*sky god*) és a tényleg szellem (*spirit of light*). Kezdetben helyi istenségnek számított, a Nílus delta vidékén. Később, főként a Római Birodalom lennállása idején vált igazán ismertté. Amikor Felső-Egyiptom királyai alapultak dél felé, hogy egyesítsék a két birodalmat, ettől kezdve lett Horus „észak és dél egyesítője” *Horus* a Szaturnusz védelmezője.

ISIS:



A legismertebb egyiptomi istenség, *Horus* anyja és *Osiris* felesége. Minden istenek királynőjeként ismerjük (*Queen of all gods*). Ő a gyermekek védelmezője. Szeretete kerésszte a mennyország, föld, alvilág határvonalát. *Isis* alakja az új évet szimbolizálja, amikor közeledik a Nílus áradása.

THOTH:



A bölcsesség (*god of wisdom*) istene. A művészetek és tudományok patronája. Tőle ered a beszéd az írás. Később a görögök *Thoth*-t saját istenükkel *Hermes* szel azonosították, akinek nevehez a csillagászat, csillagjósolás, matematika, földrajz, orvosi ismeretek és a növénytan tűződik.

HATHOR:



Hathor a leggyakrabban ismert egyiptomi isten. Templomaiban nagy ünnepeket tartottak. A legjelentősebb ünnepeket a születés, evfordulón tartották meg. Ezek a templomok nagyon gyönyörűek voltak. A görögökkel *Aphrodite*-nek felel meg.

SETH:



Ő a gonoszság és sötéttség istene (*God of evil and darkness*), ő volt Felső-Egyiptom ura az univerzumban a jóságos. A mitológiában a sivatag és a vihar isteneként is ismerjük.

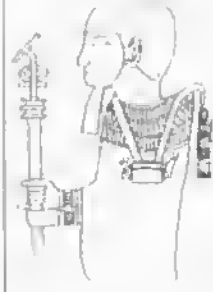
ANUBIS:

Anubis a temetési szertartások (burial rites) istene, okának a nevéhez fűződik a mumifikálás felkálálása. Anubis felügyel a temetésektől kezdve egész az elvillába való eljutásig



PTAH:

Ő a művészek és a mesterek pártfogója. A mesterek mostora, aki megmunkálta a fémot, városokat épített, valamint istenek szobrát alkotja meg. A görögök-nél Hephaestus, a rómaiaknál pedig Vulcanus felel meg Ptaht-nak



NEPHTHYS:

A sötétség, pusztulás és halál (darkness, decay, death) istene, Seti nőnemű változata. A halál pártfogója, aki szimbolizálja az életet a születéstől a halálig. Az istenek úrnőjeként (Mistress of the gods) is ismerjük



MIN:

A termékenység istene (God of fertility), az esőhöz. Az utat és utazók isteneként is felhazkodtak hozzá. A karavánok vezetői mielőtt elindultak a sivatagba, imádkoztak hozzá. A görögök-nél Pan felel meg Min-nak



SOBEK:

Ő a krokodilisten (crocodile god). Osiris-nek egyidejűleg volt barátja és ellensége. A temploma mellett ott egy tóban fülbevalót, karpereceket vettek. Amikor meghaltak mumifikáltak



Ennyi súlyos ismerethalmaz után felüdülés-ként ol is kezdhetnénk vegre játszani

ACT 1 - A NOSE FOR NEWS

A szerkesztőségben először is nyissuk ki a frókunkat. Ez úgy történik, hogy előbb nyasszuk az asztalon fekvő torító jobb alsó sarka alól a kulcsát, s ezzel nyitjuk. Ezután nézzünk bele az asztalunk lábánál levő szematoskesádba (Te azent Amon Ra, már magint lebuktam! CoVboy). Egy basobellabdat lelünk. Szedjük fel a szokott kézkurzorral. Mivel a jóvendóbeli főnök holmi betörésről beszélt, ktfogghatjuk munkatársunkat (kérdézkurzor), mit tud róla. Mivel a párbeszéd-dolgokat SIERRA-ék egész jól eldelták meg, csomó delegált ktfogghatjuk. Ha mindezzel végeztünk, ki is mehetünk a városba. Itt kezdetben nehéz lesz mozogni, először még csak taxival fogunk csészkalni, mivel az legálább ingyenes a sejtő munkatársainak. A Lurry-ben szokott módszerrel (kez-click a taxitáblára) fogjuk is egyet



A taxis azonnal ki is dob mott látja, nincs pénzünk, dobjuk be újságíró-mivoltunk igazolására a padunk frókjában lett kártyát! A taxinak az úticél megadása szintén a

jegyzetombunk alapján történik: válasszuk ki benne a célt, EXIT-kurzor, és máris indulunk...

Persze néhol érdemes átmászkalnunk az úttastén. Ez már nem Lurry-s, mert ha ügyesek vagyunk, nem esap ol az autó: ohhoz simén a szem-kurzorral pillantsunk az út fölünk jobbra, illetve balra fekvő szakaszára (kb harmadképernyőmagasságban cickeljük balra, illetve jobbra), és ha mindkétssor „There are no cars coming from this direction” a válasz, neki is indulhatunk...

Ha elnézünk a rendőrséghez (először oda árdemos elmonnunk), odakint lelünk egy részegot, amint egy újságsátor előtt horkol. A kézkurzorral ébreszthetjük fel az úrgót, de a lapot se így, se úgy nem tudjuk róla megszerezni. Inkább tapjünk ba az ársor, majd rögtön vissza, ahogy a SIERRA-kban lenni szokott, a részegnek sommi nyoma, viszont a lapot otthagytó, és látunk benne egy szendvics-szabadjegyet. Szedjük fel (Figyelőm!) Kezdetben ROGTÓN cickeljük az alokral)

Ha már van egy ilyen kuponunk, miért nem használnánk fel? Menjünk vissza a szerkesztőség oté (simén az úton átmelve, a dupla-click után), ott leljük meg Luigit, akitől be is hajthatjuk a járandóságunkat

Ekkor, ha a szendvicsot átadjuk a rendőrségi portásnak, az már beszédesebb lesz, bár túl sok új infót nem fog mondani, de akkor már bemehetünk a hátsó ajtón a főnőkhöz, hogy ktfogghassuk a főlejáról. Az illető igen dühös, hogy megfoddjuk ilyen kis kaliberű ügyek hanyagolása miatt, miközben a városban lomboz a 'kemény' bünyőzés

Ha mári az intróban a csotokmány egy része dekk-környezetben játszódtott: mindenféle lura, nehéz ember nagy kofferekkel, nézzünk ki, hotha azok az ott pakolt egyiptomi cuccok kapcsolatban vannak a főlejáróval

A dokkban menten összefutunk Steve-vel. Két személyről árdemes körtozni: Dr Pippin Carter és Dr Archibald Cunningham. Beazél az egyiptomi cuccokról, a különös szagú kofferről; és Countess W C-ről, Carrington nőjéről

Ha elugrunk a lethályre, azt bezarva találjuk, de az estr tegadás hirdetőse (amit már a főnök is megemlített) már kint van, azon feltétellel, hogy estélyi ruha kötelező. Mivel som estélyi ruhánk, sem pénzünk, mehetünk tovább keresgélre

Vizsgálgatunk a listánkban egy ruhafisztit (Lo Far's laundry)! Hatha itt fel tudunk hagyni egy ilyesmit!

Kezdetben sommi eredmény, lapnr nem tudunk ruhát, viszont ha előbeszélgetünk a patyola: előtt hangyaperszólóset játszó kőkőkkel, az egyik kibőlt, hogy az első osztályu baseball-labdákat különösen szereti, amelyeket jól használhatóak az ablaküvegek ellen. Adjuk is oda a labdát, és mivel a környéken úgys már megfigyelték az hangyacsotlodek népessége, a nagyitót átadjuk (amit biztos feltétlenül kell majd, hiszen má or egy nyomozó nagyjából nélkút?)

Ha atmegyünk a tisztitól az utca túloldalra (vagy a taxiban a Flower Shop hoz keröljük magunkat), egy virágüzletnek alcazott zug-pálinkafőzdet lelünk ami az akkor idők alkeholmentesített Amerikájában nem fogadott mindenkit tan karokkal, így fölünk is egy jelzetet kérdeznék ami persze meg nem tudunk

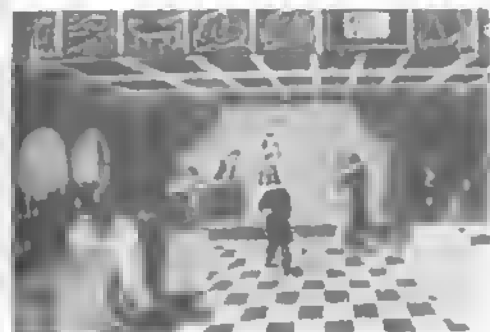
Hol lehetne ennek a bougie polidaniandotnak utánanézni? A szerkesztőségben?

Ha ott megkérdezzük a szuntelenül gépoló munkatársunkat a virágüzletről, rögtön megmondja: „...persze, az a zug-pálinkafőzdet!” Erre természetesen a noteszünkben is megjelenik a Speakeasy, és így már a rendőrségen is kapcsolni fogunk

A rendőrség portásától (csak ha mári megajándékoztuk a szendvicsel) érdeklődhetünk is a kocsmáról. A szokott sablonszó-

vegek után (az egy tiszta város" slb.) rátár a tárgyra: előárulja, Charleston a kódszó, és hogy ne mondjuk meg senkinek, hogy kitaláljuk (nos, ennyit az anillalkoholista bolpolitikáról...).

Mohatunk is vissza a kocsmába (a taxisnak most már slmán *Speakasy*-ra hivatkozva). A kopogás után a *Miac* részben cllkeljünk a *Charleston*-re: és máris szabad az ut

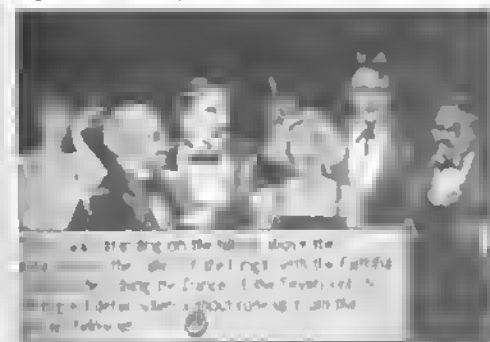


Bent nincs sok érdekesség, kivéve a belépéskor átnévelt zona, ami kellemes meglepetés volt PC-n az addig szinte namleges digl hangok után (aztán az egész visszaáll Adlib-ra...). Felfedezhetjük, hogy van egy női mosdó, ahol csak egy leszbikus lányzó jelenlétére lehet zavaró, valamint az egyik asztalnál ott ül *Ziggy*, akit már a másik újságíró is megemlített. Szóba állhatunk vele, de nincs sok értelme, úgysem tudjuk megmondani, ki küldött.

Menjünk ki, és fogjunk egy taxit. Ez, ha mindent a fenti sorrendben csinálunk, lele lesz szométtel: talán ha turkálnánk benne egyet, még indulás előtt

Pont a jobb közünk mellett lesz egy kisebb halom. Ide cllkelve a köz-kurzorral, a gulecsindarabkákat slmán arrébb tudjuk lenni, és hamarosan felünk egy ruháztszítói utalványt: értelomszerű, hogy most hova kell menni...

Irány újra a ptyolat. Adjuk oda a kineolnak a lányt, a bor szabadkozunk, hogy mi is csak találtuk, gazdagabbak leszünk egy ollogdhaló estélyi ruhevel.



Ezzel már van esélyünk az estélyre, csak hát hol ótözhetnénk át? A múzeumban nem lehet, viszont a kocsmá vécejében igen (*Speakasy*, *Charleston*, irány a WC, a ruhával cllkel megunkon).

Ha kijöttünk az ivóból, egy taxi máris előáll, és megindulunk a második felvonás felé, miután a program kinyitvánitje, hogy elsőrendű nyomozók vagyunk... (Természetesen más sorrend is jó, pl utolsónak a dokkal vágzunk, ide érkezik a telezót taxi slb...)

ACT 2 - SUSPECTS ON PARADE

A múzeumba, ha ba akorunk jutni, az örök mutassuk fel a sáptólgazolványunkat, ekkor már bomehelünk. Bent három helyen alakul ki bennünket érdeklő, nem csak sznobagokai összehordó mejomslgal. Ez a három előző képernyőn van: szóval ha az egyik párbeszéd véget ért, és a másiknak nemigen tátszik kezdete, menjünk át a következő képernyőre, halha ott elcsipünk egy bészolgotást.

Kezdetben szinte mindenki az asztalok előtt álldogáll: ha a közöpső asztal mögé állunk, majd a képernyő elje lelé mozdulunk, belehallgathatunk a szövegekbe.

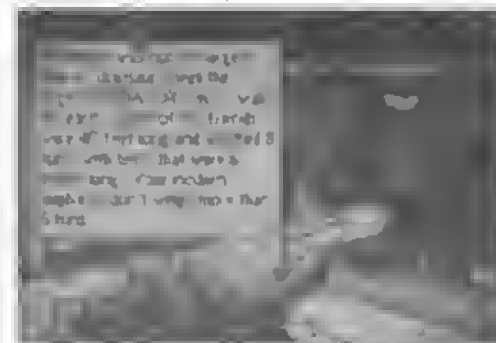
A löbbi hallgatódzás már telefonegyszerű: ezek alapján

Van még egy, a hallgatódzásra kitűnően használható szerkentű. az a közöpsőlől balra, feljebb levő asztalon sorakozó vlész, de inkább 'füles'-peharek, amiknek majd a 3. felvonásban vesszük negy hasznát. Most vegyünk fel egyet.

Ha épp nem bonátis témákról fecsegnék (pl. mikor vette el a múzeumigazgató a feleséget, hogy ledözték fel *Ra* törét stb.), néha egész érdekes dolgokat hallhatunk, pl hogy a rendőrfőnök megvédolje az egyiptomi, már az Intróból ismert ürgöt (*Smith*), hogy neki lett volna a legtöbb indliáka ellopni a tört, majd az egyiptomi védaskodásolt, mellyal a múzeumigazgatót (*Dr. Carter*) támadolje, hasonló indokokkal. Közben összefutunk *Steve*-vel — mindentéle lura csalmban —, akit a kikötőben ismertünk meg: elmondja, idáig kövelettem és halálosan szerelmes belénk.

Ha minden beszélgetést + az idióta máskálást megelőgette a program, minden kulcsfigura elhakarodik, és mi továbbmehelünk: pl. hátra, a múzeum-részbe.

A teljesen jobbra nyiló ajándékboftban az utánzál-töröket vizsgáljuk meg a nagyítóval. Később ezek között lesz az igazi is, most csak ennyit árunk el a lelekedéssel, hogy az ör kifessékal a helylségből. Később visszajöhetünk megnézni, de már nem leljük az igazi tört (tehát amlnek nincs 'made in...' az élen).



Az elején *Mr. Smith* nyakában látott onkh-ol később megleljük, méghozzá a múzeum-részből a dinoszaurusz-szobába nyiló ajtó melléti ajtón be, majd fel- és balra menve. Ha megvizsgáljuk a nagyítóval, van rajta egy 'PS' atáírás-szerűség — kio is lehet? Nem kell hozzá sok ész: Ptehshaptut „*Tut*” *Smith*-á... Bizonyíték-télekkpp larsuk meg. Hogy hagyhatta el az ürgé? Hálha felünk valamit a háttérben, a múmiák környéken! Hemerosan megleljük *Pippin Cartur* holttestét az egyik múmia-szerűségben. Természetesen vizsgáljuk át, a gyilkos nem úrtelto ki előggé a zsebeit, mert lelünk nála egy jogyzetemből Tegyük el



ACT 3 - ON THE CUTTING EDGE

Ha normálisan átvicckeltünk a kódképesen (tehát elégtelen tudésunk miatt a rendőrfőnök nem lagedott meg azonnal minden-nemű együttműködést), szabad kezol kapunk a múzeumban való mászkoláshoz, bar a rendőr meg megjegyzi, egy nő ne mászkáljon — amire *Laura* hozza is vegje, hogy már rengeteg bűnügyet eldott meg (nem is beképzelt...)

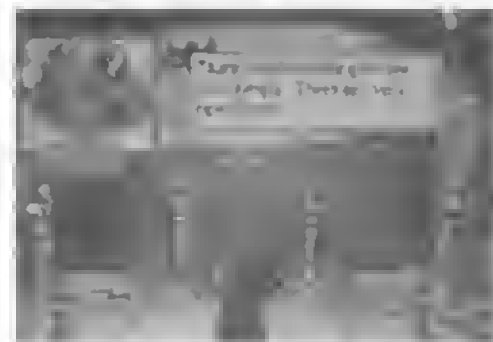
Nézzünk be az egyiptomi terembe (ahol a holttestet lelletük), majd utána, ha még nem tettük volna, a beszélő dinoszauruszos terembe. Itt szedjük fel a csontot, illetve hallgassuk meg a lantészikus hangutánzást...

Utána mohatunk az *Old Masters*-terembe (a *Dinosaurs* *Mastodon*-ból leltelo nyllik), majd tovább le

Felött hangokat hallunk *Yvette* szobájából (jobbroleni az ajtó), hallgatozzunk *Olimpia* beszél a másik, már megismert nővel és a végére egészen eldurvul a hangulat több nem hallható...

Mivel *Yvette* amlja még mindig zárva, egyotlen utunk van. lelele *Olimpia* szobaja, ha pl megpillogjuk az asztalon a kigyomert, megjelenik ő maga is, lelszedi a mert, és lelep

Ha azonnal utána megyünk, lelhatjuk, a szobias teremből föllele megy ki oda is, követve viszont mer semmi jele hova tűnhetett, mert a szobának látszólag nincs más kijárara, mint emln bejöttünk *Raada*-sul mintha ajtó-nyomok lennének a közep-ső hengeren, és az *Amigások*, illetve PC-n jobb hangkörtyával (*Sound Blaster*) rendelkezőt, belépés előtt egy kapuzarodas-jellegű hangot is hallhatat.



Ha ez egy titkos útjaro volt, vajon hogy nyitotta ki? A Gondolkodo-szobros teremben csak maga a szobor van, hat vizsgáljuk meg azt. Semmi érdekost nem lelünk rajta, ki veve, amikor az orcara cllkelünk a szemikkonnal nosok! Egy kézikonos cllckre a fej hatrabukik, kapunyitodas hallatszik, és hátra menve valóban kinyill a titkos kapu! Csak, sajnos, rogvost ki is eg a csigalep-csőt megvilágító lámpa mi pedig konyóte-

lanút leestünk a halálra. Most már bemeherünk Yvette szobájába is (A szobros tereből jobbra le)! Ha balra nézünk a szeménaroba, egy használt indigót találunk benne, amit el re olvashatunk, ha az asztali lány felé tartjuk. Aztán még szedjük ki az asztali lámpájából az égőt. Ezt a szokott — közelkép a *húrpap kikapcsolás* kiugrás a folyosóra, míg letul a körte vissza nyo - kurzor a lámpán közelkép a lámpabúrára-körkurzor a körten — módon tehetjük meg.

Ezzel az új körtevet meg armán a kitéttre clichekve, a lápcsón világosságot teremthetünk. Még azonban ne menjünk le! Nézzünk fent is körül.

Yvette szobájában randúletlenül lotyik a szex (ha hallgatózunk), azért oda most ne nézzünk be, de ha megint allelegatunk az egyiptomi részleghez, ordakes látványban lesz lészünk!

Na, már megint egy hulla. Ez a *Pterodactyl room*-ban van, és jól láthatóan letelezték... Ha lejjre van szó, azt csak egy helyen rejtették el. A *Atask room*-ban (balra, majd le)! Ha túzetesebben megnézzük a falon lefűző levelet, a sok színes és táhérbőrű között Szerberlában lelünk egy zöldbőrű lejet is. Mivel zöldbőrűk maximum csak a marsi vegetációból származhatnak, és ebben a korban ennek látásáról a Földön még semmi bizonyíték nem volt, bizony ez csak egy halott ember feje lehet, meg természetellenesebb módon. Közelkép: a szokott sikoltozás. Megjelenik a lefűgyaló, egy kis közjáték!

Visszamenve Yvette szobájába, ott már nincs szerelmaskodás, viszont a jobb asztalon levő nagyméretű papírvégőt jól láthatóan valaki hentesmunkára használta, ráadásul, ha bekukkantunk *Carrington*-ra, a lövező szobájába, most a változatosság kedvéért egy agyonszúrt ká hüllőt lelünk, aki nek a feje mellett egy GP leírat díszleg-pereze várral írva. Mi is ez? *'Crime and Punishment'*... Talán valamilyen könyv... Ha körülnézünk a főnök könyvaspolcán, hamarosan a crime-kategoriában (kezükönál végigclickehalva minden könyvet, nekünk a jobb oldali középső sor jobb oldalán volt, egy piros könyv) lelünk egy ugyanígyan címt, s bonno egy *Police Card*-ot...



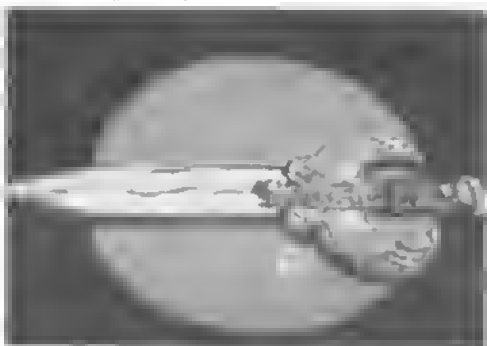
A kandalló feletti kép nyitható, és természetesen egy szél van mögötte. A szél kódját az asztalon, a telefon mellett heverő kis fűlelaponkönyvben lelhetjük meg, mégpedig *B. Sayff* neve mellett. Ha a számot lártuk, aya a kód tárcsára, és clichekeltünk sorrendben a számokra (ha valeki nem jött volna rá: a számjegyek előtt álló betűkre nem kell figyelni). Kinyílik a szél, egy napló lelünk, amit viszont még nem gyűjtünk be, lévén hátba jó lesz — sortellen állapoltában — bizonyítéknak...

Ha visszafelé menve megpisztáljuk a véres papírvégőt, megjelenik *Olympia*, aki a sok

hitetlen sülallonság ('*Birtos pros tinta volt!*') mellett mond egy biztos infót is: 'Yvette éppen most ment le Ernie-hoz'. Miért? Az addigi párbeszéd — ahol Yvette mindig a szerető sziv szeretőjé jelszta, baki legyen is a hősszerűlmas — alapján nyilvánvaló. Menjünk mi is utána, háltha Ernie kitérkedett a szobájából a lánnyal, hogy mi luzatesebben körülnézhassunk! (Eddig már volt bent, a szobájában egy kis szex, utána viszont Ernie volt bent, agyadul, de a további nezelődést megakadályozva).

Tehát, manjunkt le a csigalepcsőn, jobbra (*Alcohol Preservation Lab*), s itt is jobbra (*Ernie's office*). Vágra atúnt az úrgo! Most sietünk kell majd Gyorsan nézzünk bele az asztalon levő '*Alcohol-index*'-be, és nézzük meg, mi van a 13-as tartályban, amiről épp ebben a pillanatban beszól *Olympia* a hangosbeszélőn, hogy valami gond van vele. Ezután nézzünk be az ajtó-tól balra levő *ToolBox*-ba, ahol lelünk egy drótvégőt, az asztal előtt pedig egy patkány-lasztót (ez utóbbl kettő nam lesz fontos).

Ha kimegyünk, nézzük is meg a 13-as tartályt (bal oldal, alulról a második henger). A kezükönál ráclckelve tal is mászhatunk le, és meg is leljük a tört...



Ha még bekukkantunk a *Mammalogy Lab*-ba (ha egyszer már bonéztunk ide, akkor m volt *Olympia*, de most már nincs, s hagyott nekünk az asztalon egy kis higymérget (szedjük le), valamint a hűtőben egy húst (a felső liókot nyissuk ki, majd egy-ikon meg is leljük). Közben ordakes közjáték zajlik le a földön: egy patkány odakocog a bajárat mellett levő egyik, lazán dobazba, szaglássza, majd atúnt. A dobozon a leírat: '*Carrington saját, személyes cuccai*'. Vajon a kulcs hol lehet? Nem lehet, hogy az *Old Masters*-bell csillódzás volt maga a kulcs?

Menjünk le az *Old Masters*-be, és vegyük szemügyre *Anonymous Bosch* képét. A villogó izót a törtől ol is tavolthajuk, ha a nagytóval először tűzetesabban megnézzük majd a csontváz kazénél villogó valamie színén nagytózzunk, s a csontkulcsra pedig a törtől clichekeltünk.

A kulccsal máris mehelünk a *Mammalogy Lab*-ból tallaló nyillo terembe, és a ládát kr is nyithajuk; csakhat egy halom hüsvő hangya támad ránt pillanatokon belül (Ez a *ZOOL-mánia* már kezd az agyamra menni! — *CoVboy*). Ez ellon úgy védekezhajunk, hogy rögtön, miután kinyitottuk a kofart, baladobjuk az itteni hűtőből krzedt húst, hadd régdójanak azon a hangyák; ők diadelitassan lel is markolják, és móg jópárszor fehéennek, a pajzaként maguk folett hurcot lepánnnyel. A kofferben egy teljesen letegett csontváz van, de az órája még megmaradt, amiből kiderul, a karosult személy maga *Carrington*.

Nem beszeltünk meg a többi rejtékalegrol. Először is, hogy valami bennük eszileg lassunk is, és ne valjunkt rogvost a de neverok maratlókavá, a csigalepcső atlan balra van a tűzkazetta. A csonttal belőrvé az üvegol, felmarkolhajuk a biztonsági lámpát, amit meggyújtani csak sima kez clichekkel kell (ezt már akár bent a vaksötétben is megtehetjük).



Heinrich (az ór) poszterét is nyílik rejtékaleg: *Carrington* hivatalába *Heinrich* jobb talán, az alsó medálgyűtemeny mögött levő gombot nyomjuk meg.

A másik *Olympia*-tól nyílik, az alkoholos lantésítő-laborba. Hogy azt megnyissuk, a hand-kurzorral clichekeltünk az asztalon atlo maradványokra, má amikor a program engodi, és nem szól, hogy '*Itu nyulhajunk szemtanúk előtt!*'

Azután a mumia-olgiai hátsó teremből nyílik egy ajtó az egyiptomi terembe. ehhez először *Ernie* szobájában meg kell nyomnunk az asztala felett, a falon levő jo nagydarab gombot, majd balra és hálra a kel doboz között ott sötéltik a bajarat.

Visszatérve *Heinrich*-ra, árdemes lehet a könyvvel között kutakodni. Lelelünk pl olyan könyvet, amelyet ő ír: '*The Heinrich Death Manual*', de azt a program izlése nem igazán ortekalhati, még csak hozzá seni erhetünk. Viszont (az *Arts*-polcok felé) talalunk egy belső lordított könyvet (kozi is a program '*For some reason*') Ezt kisedva, megint taláitunk egy cellit.

Ha meg ide-oda maszkalunk, és mindezen lentleket elkövettük, a *Madhuval Anonim*-teremben kiszurhatjuk, hogy a karpit móg tudunk rajtózni. Erre az óra rogtón eluti a kettőt, és m kezdődik a finale.

Heinrich-t és *Olympia*-t látjuk *Olympia* valószínű tud *Carrington* meggyilkolásáról, mert utolsó mondata így hangzik: '*Egyeszer, neutsokart, Te lehetsz itt a főnök. Többet nem mondhatok*'.

Ha kimennek, kövessük őket. A *Masterdon Room*-ban azután megint egy újabb hüllel lelünk *Ernie*-t. Ha a nagytóval megvisszajuk az inget, némi szórólót talalunk rajra, mag egyebként is egészen alkoholszagú az ember (nagytó-cliche a szajarat). A szórók meg a 13-as hangor lakótól származnak. Szegény *Ernie*-nek valószínű le kellett merülnie a hengerbe, háltha meglelt az atúnt tört, aztán siman kiraktak ide száradnr...

Továbbmenve, osszalutunk a lefűgyelével és...

(...és ha folytatjátok, rácausztok a *Legend of Kyrandia* leírásairól. Nam tudtok számolni? Inkább írjátok azt, hogy a többt már az olvasókra bizzuk, vagy folytatjuk, vagy valami ilyesmil — *CoVboy*).

...szóval egyebként is m zárodik a 3. lelvénás, úgyhogy nem törtünk felbe semmi 'esetleg valamikor' folytatjuk.

Menjünk jobbra. Három virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk balra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Egy virág. Menjünk lefelé. Megint egy kő, szedjük fel, és persze szabaduljunk meg a lámpásunktól. Menjünk lefelé. Három virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Két virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. 'Emerald Cavern' — szedjük fel a két ökkövet.

Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Két virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Megint egy kő. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Mostanra 5 kővünk, 2 ökkövünk, egy aranypenzünk és természetesen egy scrollunk kell hogy legyen. Induljunk is vissza: több kincsel nem rejtőget a barlang mélye...

Lefelé, balra, balra, balra, lefelé (*Emerald Cavern*), lefelé, balra, lefelé, balra, lefelé, balra, lefelé, jobbra, lefelé, balra, balra (*Cavern of Twilight*), balra, felfelé, felfelé, felfelé, jobbra, felfelé, felfelé, balra (*Pantheon of Moonlight*), balra, balra, lefelé, balra, lefelé, balra, felfelé, felfelé, balra, balra, lefelé, balra, lefelé, balra.

Visszaértünk a csukott kapuhoz. Hősünk azamrovétolozl a szorkezetet, és kijelenti, hogy valószínű allensúlyos szorkezettről van szó. Mivel egy csomó kő van nálunk, meg is próbálhatjuk a középpontú lévő tányért megfelfelé lenyomtatni... Miután mind az öt követ beanimáltuk a tányörbe (szenzáció és program animációja), a récsa felnyílik.

Menjünk ki, és keressük meg a koros kútát. Mivel jobb dolgunk nincs, s hősünk a pátek halat sem kívánja az aranypenzzel boldogítani, ajtsuk be a kútba az aprót... Neccak! Megint valami rondkívüli történet... Már megint egy kővel gazdagodunk: *Moonstone*.

Ezzel most hiába is próbálkoznánk, nem használhatjuk már fel a 'marble altar'-nál (az itteni koresztúttól balra), így kézenfekvő a gondolat, hogy tényleg a labirintusban hasznát fogjuk venni, mégpedig a *Pantheon of Moonlight*-ban.

Mielőtt elindulnánk, ajánlatos a következőket összeszedni:

1 db rubin, 1 db zafír, 1 db tulipán, 1 db rózsza (még a legalsó pálya oktarától), 1 db topáz, 1 db alma, természetesen a mágiikus scroll, és a held-kő se maradjon.

Ha itt nem lenne, élelemszerűen át kell menni az első pályákra (a barlang-hidon), ott még fellelhető a cucc. (Ha oszlog otfojtattuk volna, a 3. pályáról még visszajöhatünk ottuk!)

Notehát, indulás jobbra, jobbra (a gát), jobbra, felfelé, jobbra, lefelé, lefelé, jobbra, felfelé, felfelé, jobbra, felfelé, jobbra, jobbra. *Pantheon of Moonlight*

Az altar talapzatán lévő tyukba illesztük be a *moonstone*-t — s máris új tudománnyal gazdagodunk, egy illa kő jelenik meg az Amuletton, menten clickoljunk is rá.

Így, tűzlabdaként gomolyogva, most már nem kell vecakolni a lámpásokkal, már mi világítunk, s szabadon bejöhathatunk.

Ha a következő utvonat követjük, akkor egy láva-folyamhoz érünk. jobbra, jobbra, jobbra, jobbra, lefelé, lefelé, balra, lefelé, balra, lefelé, jobbra, jobbra, jobbra, jobbra.

lefelé, jobbra. Miután visszaváltottunk rondes amborré, konstatálhatjuk, hogy bizony a láva-folyam fölött nem igazán lábálhatunk át, mert a srác többszöri tiffakozása után szepen párává változik.



Ha viszont a már tapasztalt fegyasztó varázslatot alkalmazzuk, talán lehetőségünk lesz magának a lévőnek a megfagyasztására... (click a scroll segítségével).

Miután szerencsésen állabattunk a hidon, odabent szedjük fel a kulcsot, majd lépünk le, és végérvényesen elhagyhatjuk a barlangot a következő útvonalon (természetesen most is tűzlabdeként maszkáljunk!): balra, felfelé, balra, balra, balra, balra, felfelé, felfelé, felfelé, felfelé, balra amíg csak lehet, lefelé, balra, lefelé (itt 'lábálunk' át a szakadék fölött is), felfelé, and jobbra — s ki is jutottunk.

A kijárat melől azonnal szedjük fel az almát, mert később szükségünk lesz rá.

Menjünk két pályát jobbra. Itt szerencsésen letaglóz egy loasó ág, és persze azonnal olajulunk.

Zanthia beszorkánykonyhájában ébredünk. Elbeszélgetünk, olmondja azt, amit már úgy is tudunk az Intróból, majd megkér, hogy egy üvegcsében hozunk neki mágiikus vizet (szerencsére minden bemenetelünkkel olunk egy újabb flakot, így üveg-utánpótlásunkkal nem lesz probléma).

Három pályát balra monvo, meg is oljút a székókat a korosott vízol... csakhogy széltyű *Malcolm*-be is belobótlunk, akinek nem tetszik a képünk, így rendesen el is Intézi a kútát...

Tohát első dolgunk az lesz, hogy az általa leszaggatott lámpást megkorossuk. Ez megint játékonként más és más helyen van, mi pl a következő úton találtuk meg: le, balra, balra, balra, fel, balra, fel, fel, fel egy égó valami van, amit a már szokott scroll-ozással elthathunk el na és mi van ott? Hősünk meg is jogyzi: „*Vajon Malcolm miért néz ki ilyen frényének?*”

Nem art már most megkeresni a vrzesest, s mellette az alonyabokrot. Nekünk a lámpástól a következő úton laholett elérnünk le, balra, balra, fel, balra. Szedjük egy kis alonyat, s vissza *Zanthia*-hoz.

Adjuk át a lötyöt, és várjuk végig a parbeszédet, emóy során elküld egy kis alonyát. Legyünk reslek azonnal adjuk is oda, amit már eddig összeszedtünk! Nem, ez nem frás, indulás újabb adagot.

Amikor visszaérünk az újabb adag alonyával, *Zanthia*-nak már csak hűt helye (Bíz-10a ő az új *Zanuss*-*Zanthia*, amely meg azt is magmondja, ha kifogyott az alonyából! — *CoVboy*). Nem baj, vegyük ke-zoloso az üstöt!

Háromféle lötyöt készíthetünk vele: sargat, köket és vöröset. A sárgához a topáz és a tulipánt kell baledobalni az üstbe, majd máris merhetünk egy üres üvegbe, a kékhez pedig a zafírt és egy adag alonyat kell felhasználunk. Ebből is egy üveggel vegyünk.

Hogy a vörös lötyhöz az összes alapanyagot megszerezzük, szedjük fel a szőnyegot a helység jobb alsó sarkában, és clickoljunk a csapóajtóra.

Az új helyszínen menjünk mindig felfelé és jobbra, míg a tengerpartra (*Beach*) nem érünk (könnytől, ha mindig a felső parton megyünk jobbra, a 3. *Tall cliff* után kell meg egyet jobbra és egyet felfelé men-nünk).

Itt a bal oldali csokrokból szedjük fel egy szél'egzotikus növény'-t, majd vissza.

A csapo-'gyeptegla' mellett odvas fában olunk egy szivarvány-követ. Vissza *Zanthia* házába!

A vörös lötyhöz debjuk be a rubint és a most felszedett piros virágot a fazékba, és most KET üveget töltünk tola.

Szedjük fel az üvegeket, és a fontosabb cuccokat, s gyérünk át újra a csapóajtón!



A 'Crystal of Attermy' 'a következő utvonallal található meg 2°lelelő, balra 2°lelelő, jobbra lelelő

Mit is mond a szöveg neve? És mik azok a 'relyadesor' a két oldalán? Pakolásszük bele az uvegeket két a egyik vörös —> rozssaszínű ürérög a végeredmény; sárga a másik vörös —> narancs löttyöt kapunk

Valahogy meg meg kellene szueznünk a Királyr Serleget, ami oly elérhetetlenül rekedett Zantius pályán. Menjünk vissza a szokóútól balra és job és nyamjuk meg a két árkóvet

Sikerül is lahozni a serleget, de valami mi miatt letemény elcsorja, és ottut vele. Mivel a jobbra levő pályán már kuszúrtatunk egy krs ajtócskát, nem kétséges, hova vlt

No igen ám, de olyan merlekekkel nem fog menni a grál utáni maszkadás. Ha már — egy SAVE/RESTORE elvégig — kipróbáltuk a két maghas lötty hatásait, tudhatjuk, hogy a flla fassinyt ígyük is meg, és maris be ríphetünk a kisördöghez

Az üzletet pillanatok alatt lubonyíthatjuk. Itt van nlmánk (ost a bariang kljálalóna) szedhetjük fel, csak azután meg ne gyűk, simón kozli a löppp, hogy a la mellett rufette el a grált (mert ugysem felt volna be a lehasbo)

Menjünk ki, és valóban ott a la jobb oldalon a hely. Szedjük fel

Most már kipróbálhatjuk elestben a másik szor hatását is irány a longerpart, ahol a különleges viragokat lottuk (azzal a két kenteurral). Ha nincs nálunk a kulcs a lla rozsa és a serleg, ne is járunk orra, ha van, akkor ígyük is meg a narancsszínű löttyöt, mira kantaurrá változunk mi is, és elvitorlázunk a királyi kastély felé (szerrzácrosan jó animáció, meg lassú göpaken is!)

A szilgelen gyorunk jobbra. Egy kodkérés romjain átverekedve magunkal, egy sirt találunk: legyűt rá a rózsát. Nocsak, anyank szaltema szól hozzánk, és ami fontosabb, láthatatlansági elixirt is ad (vörös kő az amuletlan).

Gyorunk két pályát jobbra, míg a kapuhoz nem érünk. Itt látható állapotban ne kísérletezzünk a kulccsal meg a zárral, mert jó KQ5-ösen lefűtelnek az ór-sárkányok. Inkább váljunk egy csöppet láthatatlanná, és akkor a kulccsal már észrevétlenül bejuthatunk

Persze rögvést összefutunk Malcolm-mal, aki, bár nem végez ki azonnal, megígéri, hogy ölvő már nem jutunk ki a kastélyból, ráadásul bentlötünk sem fog sokáig tartani,

mert a hidas srác, aki azóta az övő lett, már nagyon koras bennünk, hogy 'visszaadja' a fűrészt

Amikor felép, menjünk jobbra, fel, balra: a nagy fogadóteremben vagyunk

Menjünk be jobb kez felől az első ajlón, majd a folyosón jobbra, a konyhában találjuk magunkat. Szedjük fel a királyr jogart (Malcolm valószínűleg nyugtáának hasznáta...), majd ki

Visszamenve a nagyterembe, az átellenben lévő ajlón menjünk be az a könyvtár

A polcokon nincs túl nagy választék, és az is gyorsan rajóhatunk, hogy egy click-kihuz egy könyvet, második click, visszatér. Könyvet felzedni, atóhasrít nem is lehet hátla akkor valami csapóajtó-működteő horkontyú?

A felhasználható botúkból kirakható szavak száma csekély, és abból is egy, ami ilyen esetekben célravezetőnek lúnik. OPEN Szóval az O,P,E,N botúkkal kezdődő könyveket húzzuk ki, a többi otjuk be. Mit tesz isten, valóban működik a rejtakapó a Királyi Korona is a miénk lesz...

Menjünk vissza a lélepcsőhöz (pl, a bal alsó ajlón ki, la, majd jobbra), és indulás fel. Az amelelen jobbra nincs sok érdekesség egy keresztlen kívül, ami nem sokra használható, balra viszont érdekesebb dolgok vannak; először is, itt találkozzunk Humannal, aki jól láthatóan az életünkre kíván törni.

Van bent egy homokóra. Ezzel ne vesszódjunk, a harangjáték viszont érdekesebbnek tűnik

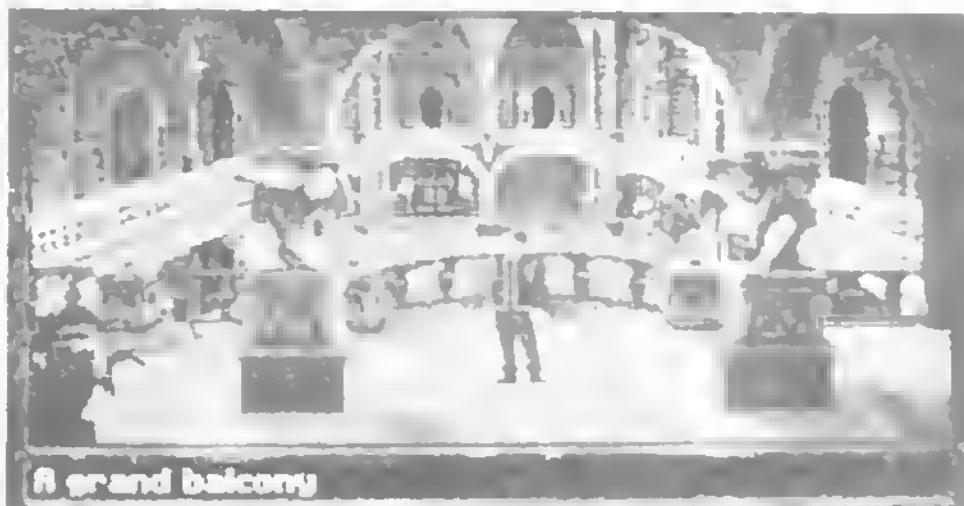
Szedjük la a jobb oldalról a kongató bi gyót, és jálásszuk el jó amerikaiisan do-la-mre. Na, már megint egy lejtékajló? A kulcsot szedjük fel (pont a kép miatt lesz alig látható)

Menjünk vissza a könyvtárba, ha ha van valami a forgó rejtakapó mögött. Ha belepünk a longer sugarba, el is löröl, és mer megint egy labirintus. Addig maszkáljunk, míg egy zöld vedőhálat nem lötünk (na lünk, balra, balra fel balra fel, fel, jobbra volt az út). Ezt legjobb lesz az általános csu két varazslattal semlegesíteni

Utána, a nehar sugarfuggonyon túl keres galunk (nálunk balra volt) egészen addig, amíg egy olyan terembe nem erünk, ahol az egyik talaj-kő jól láthatóan nem illeszkedik pontosan szedjük fel, nono egy másik kulcs!

Menjünk vissza a könyvtárba, onnan pedig a nagyterembe. Hatul balra látható egy felszarnyu apo mindket aranykulcsot felhasználva be is juthatunk

Minihogy előnék sehol nincs nyoma, lana kodóba vethetünk, nmi rajunk a párnakra. Természetesen a koronázási akasztékot! Ha randasul ezeket megfelelő sorrendben tesszük le (a koronát közepre a serleget jobbra és a jogart balra), ki is nyílik a jobb oldali rejtakapó



Mivel tök zöld az ürög, emlékeztvén a gyógyóval esett kalandra, a healing elixír-rel próbáljunk hatni rá (sárga kő). Ez legalább olattatta a kötyköt, így már be is mehetünk

Csak Malcolm is megjelenik, már láthatóan nem örül, hogy túlságosan közel kerültünk a Kymigom-hez, és már elkezd szövegni szürkül meg hasonlók. A beszélgetés vége vol adunk nekik egy mellást, és bemegyünk a terembe, do ó is hűen követ, és egy sző káros kő-varazslattal lep meg. Viszont ha bekopcsoljuk a láthatatlanságunkat, és azonnal a jobb oldali tukor elé állunk, úgy, hogy az utolsó pillanatban le lölle lépünk, a varazslat visszashall a varázsló fejére... És Malcolm-nak ez már sok. THE END...

Összefoglalva, grafikailag és zene tekintetében ez az eddigi legszebb King's Quest-típusú kalandjáték. Kar, hogy az egészről ordít, hogy KQ5-klón, és a csatlakozás is igen sablonos... (...csak győzzük kivárni egy 16 MHz-es 286-os AT-n, míg azt a sok apro file-ból álló 8 megat a hatvanegynéhány állasmentessel együtt végre kipucoljuk a winchesterről — CoVboy). Mindenesetre egy jó kis esztétizációt jelenthet a játék. Várjuk a folytatást!



TÖKÖSMÁKOS

NARCO POLICE (64, Amiga)

Miután nem is olyan régen rejtvénytáldvány volt az a játék, többen is kérték, hogy írjunk róla pár szót. Hát azért azt már nem, viszont itt egy kis tökmák anyag valahonnan Kaposvárról:

A játékban a cél az ellenséges földalatti bázis megsemmisítése. Miután mindenképp megkapódott, ismeretném a játék közlését. A címképeinyó után egy katona képe mellett hétom „ikon” jözik a választási lehetőségeket. Jobbra húzva a joy-t, megtökinthetjük a térképet, és be lehet állítani, hogy e rendeltetésünkön álló 3 különálló osztag merre irányadjon. Ha viszont előzőleg balra húztuk a joy-t, akkor a fegyverezzanát állíthatjuk össze, amit vinni fogunk. A baloldali ikonokra klikkoltva megtudhatjuk, hogy melyik fegyver micsoda.

Fegyverek:

CAL 12 lövész: 200 doboz van összesen
Explosive IP-1 lövész 200 doboz (hatásosabb)

Az elsőből érdemes minnél többet vinni. A másodikra a kárnarok és az automata gépfegyverek hatástalanításánál van szükség.

TF1 HÍRÍ misszile rakéta

TF1 robbanó páncéltörő (E-W)

TF1 super páncéltörő (S.E.W.)

A TF1 S.E.W.-vel lehet a barikádokat szétlőni. A T71 E.W.-val pedig az őrházakat.

Demolition equipment: robbanó szatkezet

ADS-51611 gyorselővezető orvos berendezés életvesztés nélkül gyógyíthatjuk utunkat sebésülés esetén, ha használjuk.

PA 27 telepörtling limit: telepörtlő berendezés.

Tu-turtle bulletproof: valamit az is szolgál.

A lövész és a logyverek számát az ikonok melléti számlálók mutatják. A lapoló mutató nyílal lehet a csapatnál való készleteket csökkenteni a felfelé pedig növelni.

Az éppen aktuális lövész képe és neve alatt jobboldalt lehet váltani a csapatok között (Group 1-3). Megünva a felpakolást **Exit**-tel léphetünk ki. A csapatok egyenként csak 500 súlyegységet bírnak el! A kezdett beállított értékek nálam nem bizonyultak ológságosnak. **Exit** után bátran toljuk elő a joy-t. A játék maga egyszerű. Jójuk is az olónséget. A joy-t hálrahuzva beöphetünk a személyi irányító rendszerünkbe (personal intercom unit).

Röviden a betűk jelentései:

Con1 vissza a játékhöz.

K: gyógygyógyító rondszo aktiválása.

T: telepon ektiválása.

SC segély küldése a bázisról.

M1: T71 Híri misszile kilövése.

U2: T71 E.W. misszile kilövése.

M3: T71 S.E.W. misszile kilövése.

G1, G2, G3 váltás a csapatok között.

LI kapcsolatot totemt a terminálal.

(csak ha már a terminál bejelentkezett!)

C parancsnoki képeinyó.

GD: Ha előitünk egy olyan helyre ahol at lehet lépni egy másik tarna, azt kell használni.

ABOR, a küldetés otthagysa.

SE: visszszámolás indítása a robbanásig.

ACTIVE: valamit aktiv.

Terminál plusz parancsal

L szétkapcsolja a játékos a termináltól.

DC kamrák hatástalanítása a zonában.

DG: automata gépfegyverek hatástalanítása a zonában.

DD nyitk nyitása;

S: megmutatja az ellenség sebességjeinek számát.

M: megmutatja a csapatok helyzetét

• **M. MANYOKI LÁSZLÓ, Kaposvár**

STAR WARS/Halálesillag (C64)

Ez egy magyar prg, és a „manager” programok csoportjába tartozik. A történet röviden: az első halálesillag olpusztulása után a Császár úgy dönt, hogy egy erősebb és nagyobb bázist kell létrehozni. A feladattal **Darth Vader**-l (minkot) biz meg a Császár. Feladatunk végrehajtását akadályozzák a lázadók tamedásai, a barikosok, stb.

A kezdőkép megíráskodtató látvanya után a Császár elmondja **Vader**-nak a feladatot, s elkezdődik a játék. B menüpont közül választhatunk.

1. Pénz: A császár kezdőlőkhének ad 1800000 birodalmi aranyat.

2. Árak:

- Uiréplők:
- Cirkáló 300000
- Szállító hajó= 100000
- A-Wing Fighter= 80000

• Y-Wing Fighter= 60000

• Tie-vadász= 30000

• Anyahajó= 52000

Alapanyagok:

- Lőszor= 25000

- Fém= 5000

- Nemesfém= 12000

- Kiegészítő a= 30000

- Műszer= 10000

- Foltaszorítás= 35000

3. Vásárlás: A pénzunktól lüggően vásárolhatunk; „V”= kilőpas.

4. Építés: Ha megvan az építéshez szükséges alapanyag, akkor elkezdődik az építés, s a bázis területa 1 %-kal nő.

5. Létér: Megmutatja a tulajdonunkban lévő felszerelést, stb.

6. Adó: Évenként egyszer tetszes szelinti adót vehetjük ki a nép. Ez az adó 1000

és 200000 arany között lehet. Magis adónál a nép lellázad.

7. Háború: Ilyenkor ki kell választanunk, hogy milyen repülőkkel tamedjuk a lázadókat. A cirkáló a legerősebb, viszuvel minden tamedést. Minden repülő csak egyszer vethető be. Ha a lázadók nyol-nak, akkor a lerombolnak pár % -ot a bázisból. A mi győzelmepon eseten a császár valamekkore pontjutalma; ad.

8. Idő: A császár időszámítás szelinti 1142-es év. Egy év 53 hónapból áll.

Célvezető sok cirkalot venni. A grafika nem tartozik a pig olóssaga közé, de egy unalmas defutan el lehet vele szórakozni. Van katonára is.

• **KOZMA ZSOLT, Dicső**

Windwalker (C64, Amiga, PC)

Nagyon divatosas vált mostanság az, hogy a CoV-ban tőbehagyott stufok befejezéselt küldőzgatják be. Ezek közül válogattunk most ki egyet:

Most olvastam, hogy nem tudjátok végigjátítani a **WINDWALKER**-t, azt hntem a meglepetés miatt nem írtátok végig a CoV 15-ben mint pl az **EOB** -t. Hát ezen könnyen segíthetok. Először is el kell osztatni néhány tévedést.

1.) SHIN-DO, a panda tolihold (!) éjszakáján változik el és nem újholdkoi, mint ahogy írtátok.

2.) Az alkímistához hiába mennének szőlítölónséggel, a hazában minden varázslatot leszed rólunk valami. Egyedül a tűzfabda működik. Na most. A játék végcélja a mérgezett császár tölólosztása (A börtönben van az utolsó cellában). Az el-lonmérág (antidote) összoletvót.

1. rinocérosz-szarv, a hadúr egyik szoknyében, az embelotón (a legyőzeso után az egyik náramhólyg ad egy kulcsot, mikor megszólíthatjuk).

2. aranykor az ószakkeloten lévő szigetek egyiken a tolvajok barlangjából **Dr-Anh-Jon** kiszabadításakor kapjuk.

3. Jászmin-tom a nubiai hercegnőtől kapjuk (császár palota földszint bália, his beszelgetes után, lásd CoV 15, de ahinek nincs meg az a monastery — kolostor — képtőrában leírhat egy szótort).

4. Jade-kő A troneremben a trion megotti van. Ezt pedig a bebörtönzött császárnőtől tudhatjuk meg, a legelső cellában van, a kulcs a földszinten a börtönőr (gaur) mellett szekienyben. Ide ojszaka kell jónni vagy láthatatlanul.

5. Paech-seed, azaz barackmag a halhatatlanság barackfájától. Ide a legvegen kell jónni, a panda a 23-tól 24-re virrado ojszakán változik el, ad is a magból.

Ezeket a cuccokat, az utolsó kivétellel, bármikor összegyűjthetjük. Van még egy dolog időhöz kötve. *Shen Yang*, az alkímista. Ide a 12-ről a 13-ra virradó éjszakán (újhold) kell jönni, lagyúnk akkoriban a császári palotában valahol. Várjuk meg az első villanást (ekkor megy át *Shen Yang* az asztrál síkra), a monjünk be a házába. Érdemes minden maximumra állítani, különösen a felső két sort (életerő, szellemi erő). Nem baj ha összefutunk egy két tűzgolyóval vagy koponyával, nem veszteség. Monjünk a toronyba, itt villog zölden az asztrál kapu. Pont szemből és ne túl messziről dobjuk meg tűzlabdával. Ez előtt mindenit maximumra! És mindig, mielőtt tűzlabdázunk! Egy kicsit villog még, majd jön *Moebius* és szintet emel. Ekkor kiatszik, Alkímista bavitlen, mérgeződik mert ott ragadt az asztrálban. Fenyegedőzik (A *Windwalker* II-vel). Monjünk le. Értelmes dolog ide parchment(pergament)-tel ink-kei (tinta) és pennel jönni (remélem pen-nek hívták a játéokban a tollat). Ha van nátnuk minden, akkor a program megkérdi, le akarjuk-e másolni a scrollt. Yes. Ha ezt nem tesszük, csak elolvessük, hiába megyünk a keleti szigeten élő kuruzslóhoz, ez további bizonyítékokat követel. Visszont ha megvan a másolat, akkor ad egy tekercset a másik kuruzslónak címezve, és a palota mögötti barlangban van (és nem akart velünk eddig szóba állni). Azt javasolja, ne sértsük fel a pecsétet, mert brizmalatlan a boralja (magyarul ne olvassuk al, csak kézbesítsük). A barlangban aztán meg is lesz az oradmány: a másik kuruzslónak is átadja a nyelvé (csak ha sértelem a pecsétet). Ad egy kulcsot és elküld a házába. A házban nyissuk ki a szekrényt. Még egy scroll! Ezt is le kell másolni, mert az se fog hozzánk kerülni. Egyébként bármelyik scrollt le lehet másolni, de csak az a kettő a fontos. A másolatához valók (parchment, ink, pen) a beltérben vannak, de tollat a gémtollból is lehet csinálni (heron-feather use like a pen? Yes!). Ezen a scrollon vannak az ellenmereg összetevők melyeket felsoroltam. Mikor a Halál szigeten megkaptuk a pandától a barackmagot, monjünk gyorsan a ragzókdó kuruzslóhoz a barlangba és addig próbáljuk vele szóba elegyedni, amíg örvendozni nem kezd, hogy sikerült mindent megszerezni. Ezután visszamegyek a házába és nekifutok a munkának. Monjünk utána és várjuk meg míg kész lesz. Megjelenik a tárgyak közt az antidóta.

Monjünk a barlangon át a palotába, majd láthatatlanul a börtönbe. Nyissunk be az utolsó cellába, szótítsuk meg a császárt és use antidoto. Hallatja!

Bárhol is járunk a lokozatokkal (szintekkel) lásd CoV 15.) most automatikusan megkapjuk a *WINDWALKER*-t. Szép zárókép: a telihold ragyog a tenger és a palota felett, lobogó hajunkkal állunk a hős tengeri szélben. Még *MOEBIUS* is örvendozik egy darabig, aztán kezdhetjük előlről.

Egy pár dolgot kifelejtettem. A börtönből nem lehet megszökni. Ezért rögtön a játék elején, mrután vettünk, és a templomban megáldottuk pár tüstölőt (*mcense*) menjünk kifelé, az az egyik szigetről, amelyiken ház van, a házból a szekrényből szerazzuk meg a nagy térképet és *Dr. Art Jani* tekercset (a ház is az övé, de azzal ugysem lehet mit kezdeni), aztán a szigettől északk felre levő *Manuslary*-be menjünk, beszéljünk az öreggel (a kopaszokkal ne) az ísmétlési ajánlatát utasítsuk el, de a következőt miszerint el akarunk-e tölteni egy napot a székelyek szentjén, erre igent mondunk. Ez másnap reggel kezdődik. Aludjunk velük, így ott lehetünk az ébredésnél, imédkozunk a többiekkel, majd tanulunk (sosem oradunk le, mert az a lényeg, hogy mindig ott legyünk, mikor az öreg bejelenti valamit, nem ám az hogy tüstölőket ögessünk meg lokalcset olvassunk a la CoV15.) hátra van a meditáció (az udvaron kell álldegálni vagy fel-alá járkalni mint a kopaszok).

Figyeljünk a többiek mikor mennek enni, és loholjunk, majd mikor egy kész lett menjünk vele rögtön az alvóhelyre. Várjuk meg míg az Öreg jóccakéi kíván és aludjunk. (Előtte ne) Reggel menjünk imédkozni, mentsünk állást, nahogy, ha véletlenül mentünk a végső próbán, még egy napot el kelljen tölteni, majd vorjuk egyba-főbe magunkkal (akik ismerik a játékot, tudják, mire gondolok). Mlután megkapjuk a könyvet és botot, menjünk fel. És hogy jött ez a börtönhöz? Így ugyanis a császár gárdisták jóval ritkábban kötnek belénk (a szorzosatok védett faj), vagy ha mégis, könnyebb levenni őket. Ha őt győznek, akkor dnyit! És onnan nemigen lehet kijutni.

Újhold éjjelén, mikor bezárjuk az asztrál a kaput, a gonosz szellemek még átsurrannak és megrontják a templomokat. A két falu templomában ugyanis a papok eltávolították a vámpírra. Ezen könnyen segíthetünk tűzgolyóval dobjuk meg őket. Pont szemből és ne túl messziről. Akkor visszavághoznak és a gonoszszellem is elhúz, de a fenyegedőzik hogy visszajön (*WINDW. II?*) Két szintemelés. Érdemes állást menteni előtte. Ha a pap elár, akkor kidob a térképről (amalyan — szótáns asóten —, ha van, villogó fej jelzi a határlatunkat. Ebben az esetben a felvilágosítás: up n'outside on the map. Vagy valami hasonló, de úszha-

tunk amíg meg nem halunk, az biztos. Tehát vissza a mentett állás) A börtönben se haljunk meg, mert olvász a mentett állás és kezdhetjük előlről, de talosan. Eleinte a harcok előtt is érdemes menteni, és ha zúr van, akkor meneküljünk el, majd tótsunk be a harc előtt helyzetet, és kezdjük előlről.

A Hall szigeten szerezheto talizman-várakzatok fontosak. A sérthetlenség leginkább láthatatlansághoz a vak holdus erpőjét kell odavinnni. Lovtáciohoz gemtollat. Polip allkapocshoz láthatatlanul menjünk a polipnak, akkor a miénk lesz. Ebből vrzenjerást csinál az öreg samán. A tengeri sarkány a sziget közepén lévő vízeseses toban el. Ha arra megyünk, elkapnak az oszrk, nem baj, a confused állapothoz eyes of heron együnk láthatatlanul el tudunk szökni az oszrk atól. Ilyenkorra — csak ilyenkorra — általában felbukkan a sárkány ra, kattintsuk be a vrzenjerást menjünk neki. Mienk a prkakat majd a samán abból elkészíti a sérthetlenséget (*INVULNERABLY*, vagy valami hasonló) a kívánsó imák, amikkel használjuk mindezeket a samán scrolljain vannak. Jójának *WARLORD*! (En csak sérthetlennel tudtam elvenni, mert anethül elszedte a botot, de így nem bírt). Ja a császár cella kulcsát is a *WARLORD* ejteti! A nyugati szigeten élő kuruzslótól érdemes venni *STONE HEAD SYRUP* (életerő) vrsza állítja maximumra, bár *CONFUSED* lesz a licko, de orro jó az eyes of heron, szinten ott felvett kapni. Ja és a *SPIRIT ELIXIR* is cool, mert a szellemi erőt maximumra állítja. Az en programommal meg lehetett azt csinálni, hogy ha már elkezdtem vasárolni (min 10 pénz), akkor addig folytattam, amíg meg nem úntam. Így a tent említett 3 anyagot maximálisan „feltöltötkeztem”. Ez jó hrs segítség. Ennél többet már nincs energiam irnr. Azt hiszem eléggé zavaros, de aki foglalkozik a játékkal és esetleg összeveti a CoV 15 loirással az biztos hogy végig tudja vlnni. En kb 3-szor vrttem végig. Bár harmadjára már nagyon úntam. Bocsi, még egy ról!

A kolostorban latsuk az egergombot nyomva, különben ott órgaszünk meg így sokkal gyorsabb. Persze lehet, hogy ez másnak természetes, de én először csak szépen ülttem és néztem. Egy-két ora mulva kezdtem dühös lenni. Aztán leesett a tanulsz. A holt időkben, tanulás medracio stb. passolni kell folyamatosan. Je és a samánnak 4 striped turtle kell. Minden talizmanért egy-egy. Az idoloikat meg a tanort ki lehet hagyni. Ja és ez az egész PC n történt.

• ZELEI PÉTER, Szolnok

SPEEDBALL 2. (C64, Amiga)

Íme egy újabb vereenyző a klogésztiósdli témában:

Egy-két dolog, ami egyik leírásban sem volt

- Egyvonalban a kezdőponttal van két spl-rál-szerkezet a fal mellett. Ha a fal mellett állva földobjuk rá a labdát (egy csengő is szól mellé), akkor mindonárt 1,5-szoros pontot kapunk. Másodsor feltéve már duplaannyit. Vigyázat, mert ha az ellenfél felfeszti, és mi addig kétszer dobunk oda, akkor megint csak 1 másfélszeres a bonus (azaz egyszerre csak egy csapot lehet duplázza).

- A rondos pontok: Gól: 10p, Fekete gömb: 2p, ellenfél laserölése: 10p.
- Meccs után nem +500 a pénz, hanem annyi, amennyi tallort a meccsen felszedtünk (x100).
- Az egyéb cuccok között van fatszerező, ellenfélbőntető, gyorsító stb., de a legfontosabb az, ami egy órára hasonlít: ilyenkor a labda automatikusan a középső tárhoz kerül.
- Megasra hosszú tűzgömbre dobhatunk.
- Az örök angria nevű trainer — nálam — az ellenfélre is igaz (hjh).
- Kriptában 240-ig, ligában 220-ig fejleszthetünk.

- Ha valaki lesérül az energija 100-ra (200 felett pedig 150-re) esik vissza.

Taktika. először tettelesen duplazzunk. Ha sokan vagyunk (mi csapatunk) a kepen, álljunk merőlegesen a fekete gömbre, és nyomjuk le az autofira-t. A többiek voiahszenek, mi meg nyugiban dobálhatunk (ez kb. 20-200 pontra jut). Ha erősek vagyunk, burjózzunk sokat, és a li talora lesérül 1-2 emberünk (bonus!).

Gyengéként fordítva igaz! Ha trainer nélkül vagyunk, és sokkal erősebb csapattal kerülünk össze a ligában, inkább gyűjtsünk pénzt.

• KÉRI ANDRÁS, Budapest

forrászárban nincs semmi, csak szörnyek. A nagy torony délnyugaton van, földelítéséhez jó szőrekeozást kívánok minenkinek (a titkos ajtó az első emeleten van).

Secomber-be visszatérve azt az infót kapnánk, hogy menjünk ki a tengerre, és keressük meg a *Lila Sziklák* nevű szigetcsoportot. Mivel a hajó *Luskan*-ból indul, ezért földelítéses visszamennünk. Irány a Kardok Tengerre (*Seas of Swords*)!

Az első sziget *Truel*, rajta egy *Ulfersett* nevű kisváros. A műhelyben néhány kolózt leölt, és szerezhetünk magunknak egy nagy pirospontot. Az északi részen minden van, mi szom szájnak ingere: koloton egy kesztő egy Tűzóriással meg egy jó páncéllal, északkoloton *Margolye*-ok, északon kutató *Krakon*-ek (de találni még nem találtak), nyugaton mindenféle nyelánság (*Salamander*, *Otyugh* stb.), plusz mindenféle *Northman Warrior*-ok. Csak egyvalamit nem találtam: „*meteorit ore*”. Ebből a *Neverwinter*-i fegyverkovács egy mágikus kardot készítenek nekünk. Ha mindent megnéztünk, hajózzunk tovább.

A következő szigeten lévő város neve *Gundbary*. A palotában megtudhatjuk, hogy a király lányát elrabolták a kalózok. Na, már ugyis hiányoztatunk volt, hogy nem találunk el senkit! A titkos ajtó a nyugati utca északi végében található. Itt a történet valószínű fordulatot vesz: a királylány lajto az őt fogvatartó kalózokat, és kiszabadította saját magát! Szerintem ezt már kalandjátékokban is be kellene vezetni. Mikor meghallja utazásunk célját, lelajánlja segítségét (*Jadearga*-nek hívják), amit beldogan elfogadunk. A király némi segítséget is nyújt (*shield + 1*). Itt semmi érdekes nincs már, hajózzunk tovább (a hajó most a mólóról fog indulni).

Némileg csalódottan indulunk el, ugyanis a *Lila Sziklák*at nem sikerült megtalálni (hajónk *Neverwinter*-be tart). Azután egy jó kis

hajózáros után mégiscsak megérkezünk. Ha a kis szigeten körülnéztünk, a csónakkal átmehetünk a *Krakon*-ek főhadiszállására. Itt javasolom a déli irányt (persze aki akarja, nézheti a többit is). Hamarosan a kikötőbe érünk, ahol egy különös hajó hozzá a *Pearl Chest*-et, benne a Nyugat bálványt. Sirossunk le a mólóra, azután egy kis másztalás & verekedés után minnk a cucc. Menjünk vissza a csónakhoz, és távozzunk.

Neverwinter-ben kellemetlen meglepetés fog érni: néhány lamer visszaköveteli földünk a bálványt. *Bano*, a sötét úr őrzi azóta lelőket... *Neverwinter*-ben nyugalom küldetés (a játékhoz nem tartozik hozzá) a kertek krakeritása (túvaszt nagytakarítás: kényük, szerezemokai — kard, fj, csatabárd — hozzanak magukkal). Ha benéztünk a *Magie Shop*-ba, ugorjunk el *Secomber*-be a következő küldetésért.

Ezuttal *Ljorkh*-ba kellene ellátogatnunk. Utközben az ember megáll *Loudwater*-ben. Némli tárgymozgatófésben lesz részünk, hogy ellenségeknek halálra katonát minnk a városban. Észak felé indulva nézzük meg a kocsmát, aminél kót kijárata van a folyó kót oldalán („*The Tavern over the waters*”). Távozzunk a koloton. Induljunk el, minden sarkon a *Zhentim* embereit fognak megtámadni. A délkoloti részen álóhothak laknak. Ha mindent megnéztünk, menjünk a hidhoz. *Vaalgamon*, a *Zhentim* helyi megbízottja, leglőbb ellenségekünk van itt. Ha nem a kocsmán keresztül mentünk volna el a folyón, akkor most kb. 30 *Zhentim Fighter* és *Manicore* várt volna itt minnk *Vaalgamon* elhúzza a csikot, csak moredék embereket hagyja hátra. A csata után egy *Rishpal* nevű áruló ajánlkozik csapatunkba (persze ez csak utólag derül ki). Nyugodtan vigyűk el, ártani nem fog nekünk — ő persze azt hiszi, hogy igen. Bóroljunk egy ladikot, azután go forward to *Ljorkh*.

Előbb-több egy földalatti arenába fogunk jutni. Nehezen szerzed bálványainkat elvesszük, és harcolnunk kell az életünkért. Miután végiggettük a menüt (4 ugre, 4 *Hell Hound*, 4 *Gniffon*), bezornak egy cellába. Szabadulásunk gyors lesz, a segrót vigyűk el (jópota tickó, *Muthtur* nak hívják). Amelyik cellából kiabaltat hallunk („*We brll!*”) azt nyissuk ki, az először *Ogryn*-k segítségek lesznek az aienai dízó *Gniffon*-ok lenyomásában. Nézzünk körül (van egy két titkos ajtó is), gyűjtsük be a bálványokat (az őrség parancsnokának jó cuccai vannak), azután távozzunk. Már tratom bálványunk van.

Az utolsót a bokarítázott helyen találjuk a bejutás minnkinek a fantazmára varr bízva (Nézzünk körül a hegy labanál). Fent egy romváros fogad, meg egy *Ceptenne* nevű nőszemély. Jo söt szörny van erre felé, kössük fel a gatyát. A titkos ajtó a központi épület északnyugati részen van. Menjünk végig, és keressük meg a belső szentélyt (az egyirányú ajtók miatt jó szőrekeozás lesz, de segít a térkép). Oljűk meg *Ceptenne*-t, s máris menk az utolsó bálvány (egyebkent a negy elemet: föld, víz, tűz, levegő — szimbolizálják). *Ceptenne*-nek egy csomó jó cucca van (volt). Nincs más hátra, mint előrelé *Ascrine*-ben meg kell keresnünk a piramisok torát, és elhelyoznunk ott a bálványokat. Na itt vagy ki a C64-es torás: mindegy, lehet úgy tekinteni, hogy végigjártattuk.

Értékelés: a programban több kisebb hiba van, igazán használhatóak volna a **DEBUG** skill-chipet. A szerkesztő majdnem a **CURSE**-ó, a grafikák 3/4-e is onnan van. A szereplők sokszor megszólalnak, így egészen szerepjáték jellege van a dolognak. A játék eleje nem nagy élvezet, de a végétete egész poénos lesz. Egyzer eidesmes végigjárszani.

• **JOHNNY, Endreffy János, Nyíregyháza**

NEUROMANCER (64, Amiga, PC)

Az energiánk csak akkor esik vissza 840-re, ha minden testrészünket oladuk lmo egy lista a darabonkénti energiacsökkenésről:

Testrész	Pénz	Csökketés
HEART	6000	—200
EYES (2)	5000	—180
LUNGS (2)	3000	—150
STOMACH	1500	—100
LIVER	1250	—75

Testrész	Pénz	Csökketés
KIDNEYS (2)	1050	—75
GALL BLADDER	1050	—75
PANCREAS	500	—75
LEGS (2)	300	—50
ARMS (2)	300	—50
TONGUE	150	—25
LARYNX	150	—25
NOSE	150	—25
EARS	100	—25

Testrész	Pénz	Csökketés
INTESTINE LARGE	50	—10
INTESTINE SMALL	50	—10
SPLEEN	45	10
BONE NARROW	45	—10
SPINAL FLUID	30	—10
APPENDIX	3	10

A legjobban az EYES fizet, 150 csökketés: meg kibirkunk (lammers not dead!)

• **JOHNNY, Endreffy János, Nyíregyháza**

DRAGONWARS (64, Amiga, PC)

1. A *PHOEBAN DUNGEON*-ban található egy varázstőzög (*MAGIC QUIVER*), amiből nem fog ki a nyílvesztő. Amúgy 63 van benne, de mit érünk vele, ha egyszer csak egy nyílvesztőből lövünk ki. Van azonban egy *GATLIN BOW* nevű szerszám *KINGSHOME*-ben, aminél van két további funkciója a normális támadás mellett (*QUICK FIGHT* esetén nem kapjuk meg): *BURST* és *FULL AUTO*. Talán nem kell magyarázni...

2. A *MAGIC LAMP* (*PHOEBAN DUNGEON*) feleslegessé teszi a világító varázstőzög-

kot, mert örökké világít (kivéve a „sötétítő” löveket a *BARD'S TALE*).

3. A *CHARGER* varázslat ugyebár egy plusz töltetet ad valamilyen tölthető tárgyunknak (a szám nem mindig jetoz többtele, hanem sokszor mennyiséget). Ha meglátogattuk az olvillági benzinkutat, annyit töltetet iryomunk minden tárgyunkba, amennyit csak jólesik... (illetve max. 49-et). Javasolt dolgok nyomtatásra: *DRUIDS MACE* (*LANSK*), *WAND* (*MYSTIC WOOD*), *BLACK HELM* (több is van), *SPEED WAND* (*MAGAN UNDERWORLD*), *BLOW*

HORN (oltolottottem), *BATTLE WAND* (*SNAKE PIT*), *SWORD OF FREEDOM*.

4. Fanyóág felhasználása. Ugyanott *SNAKE PIT*-ben van egy öreg mukso valahol délen. Ha a kezébe nyomjuk (*USE BRANCH*), *BEAST CALL* varázslatot tonit be nekünk (nem sok haszna van).

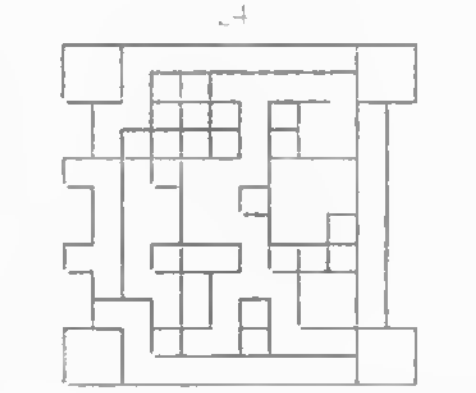
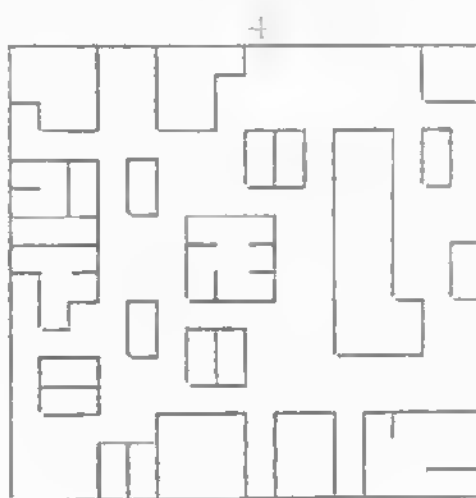
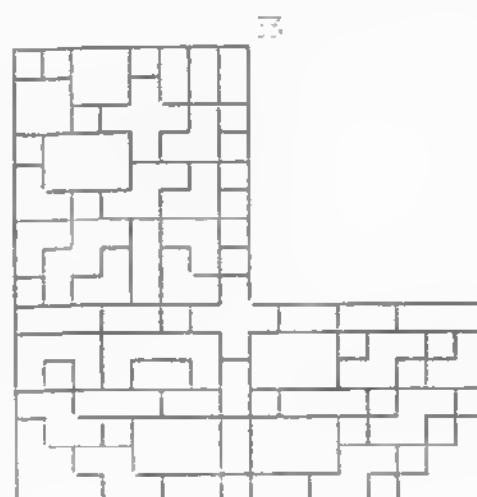
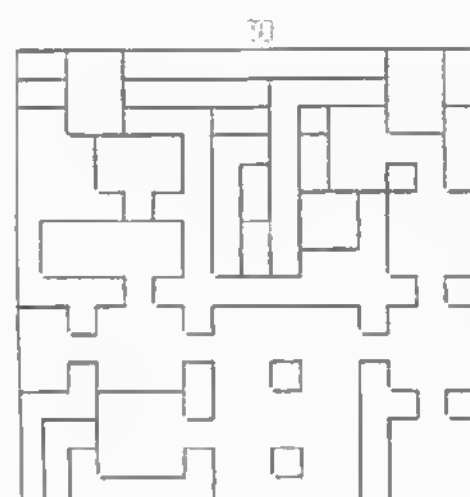
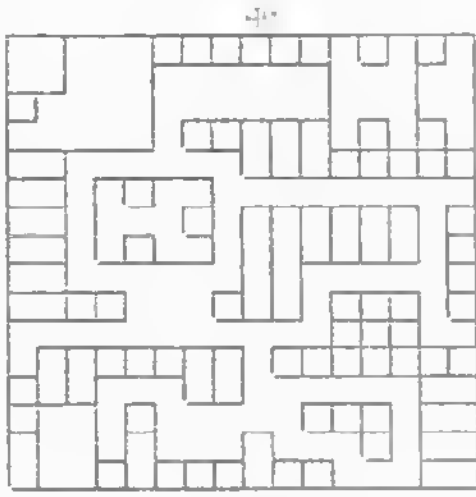
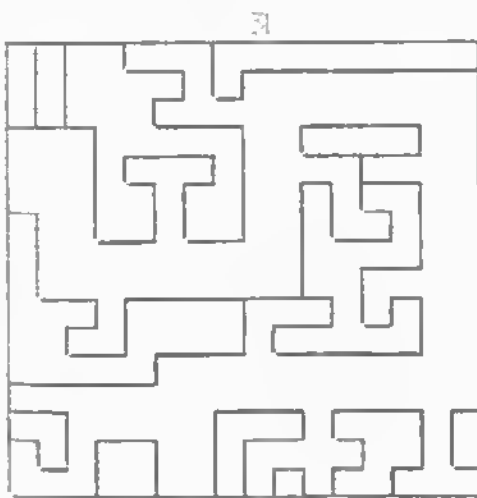
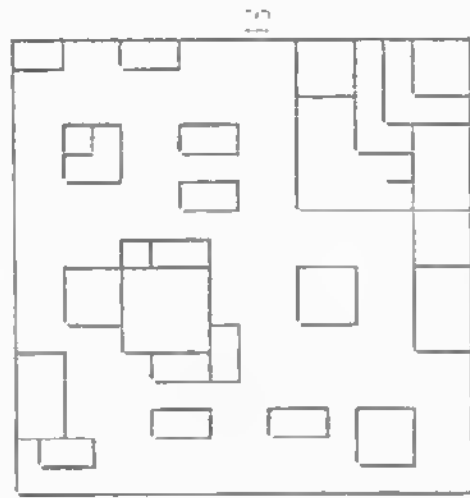
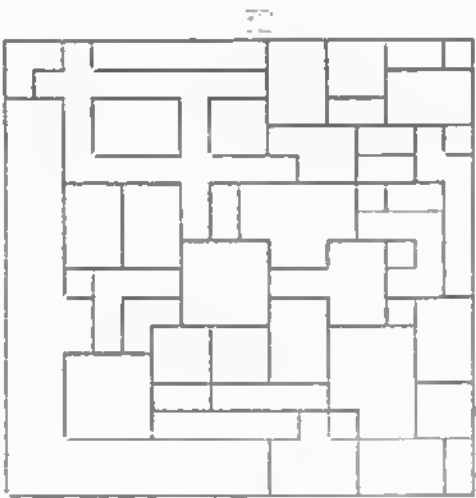
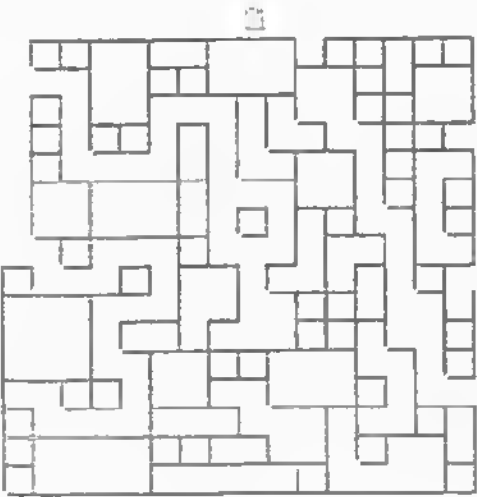
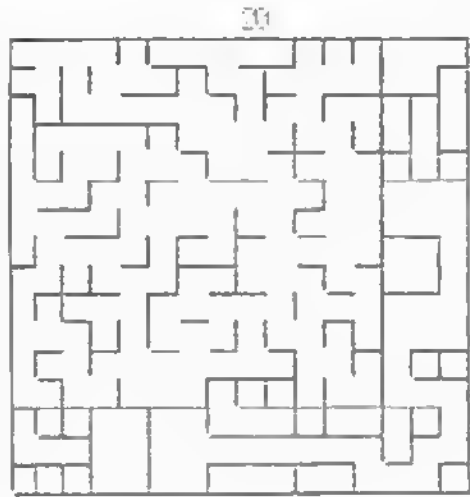
5. A játék elején jó pénzszerezési módszer ha gyártunk egy csoma *GOVERNOR'S PASS*-t, és eladjuk az útsővárosban.

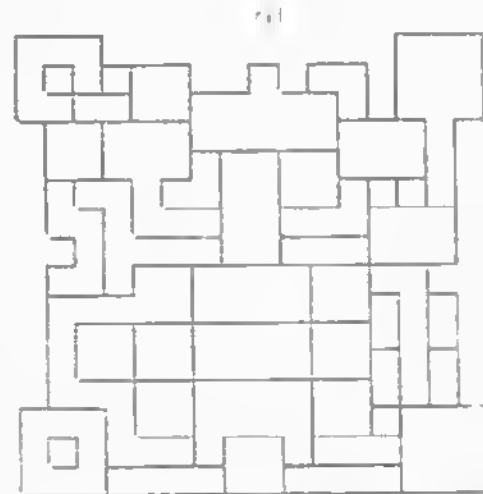
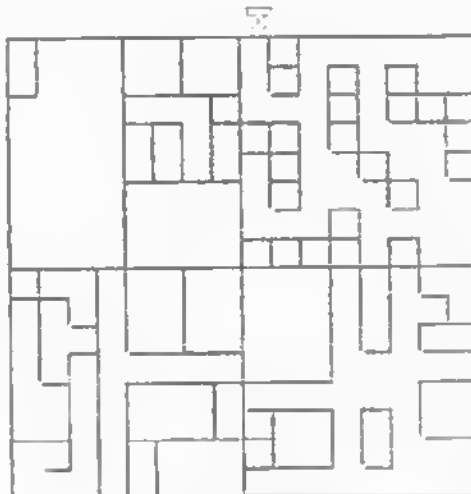
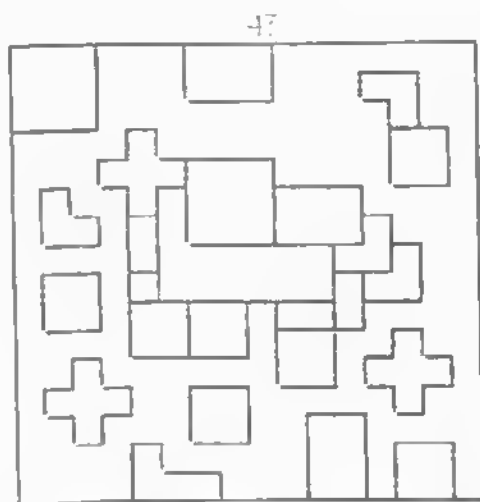
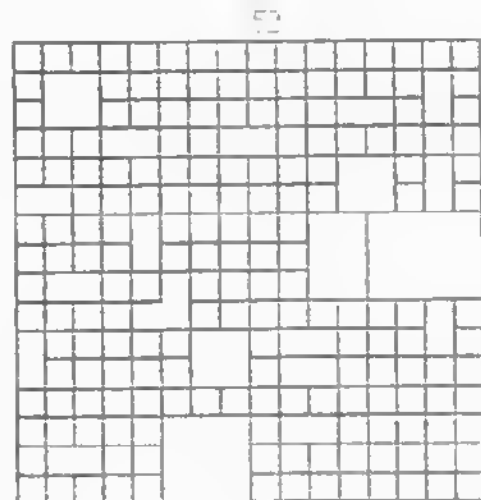
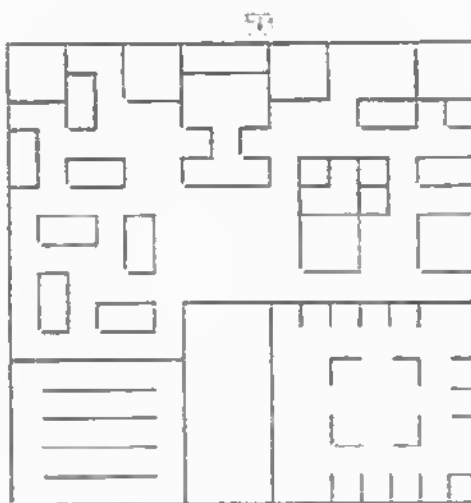
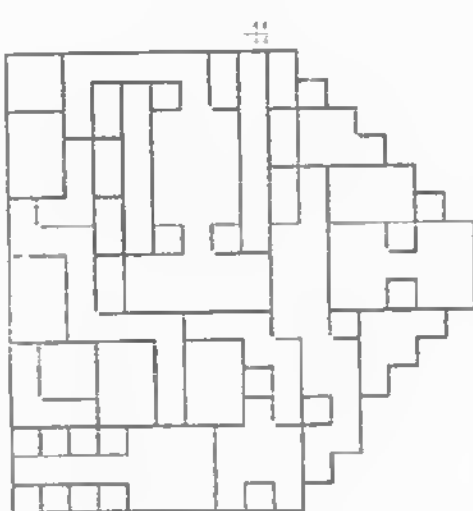
• **JOHNNY, Endreffy János, Nyíregyháza**

DEATH KNIGHTS OF KRYNN (64, Amiga, PC)

Birkás László bonyhádi olvasónk az előző számban már bemutatkozott *Champions of Krynn* térkép-szeleteivel. Ezúttal a *Death Knights of Krynn* c. programot választotta ki, és Jenőn keresztül hozzánkvágta az itt látható műalkotásokat. A számokból is kiderül, hogy csak a legfontosabb helyszínek képe kerülnek közlésre, no nem azért,

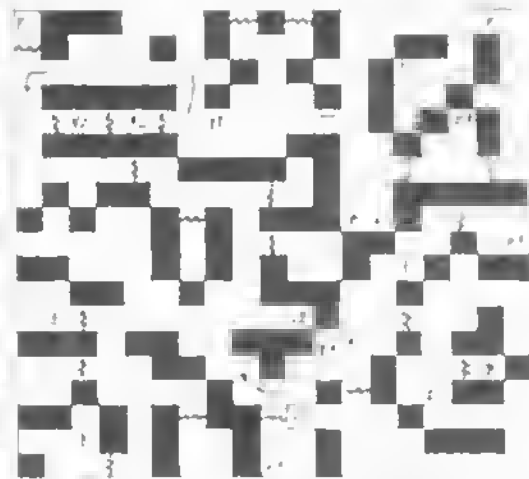
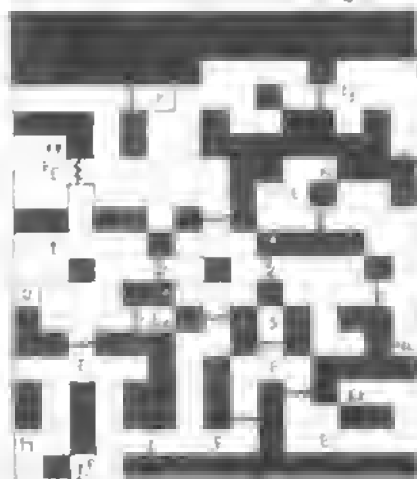
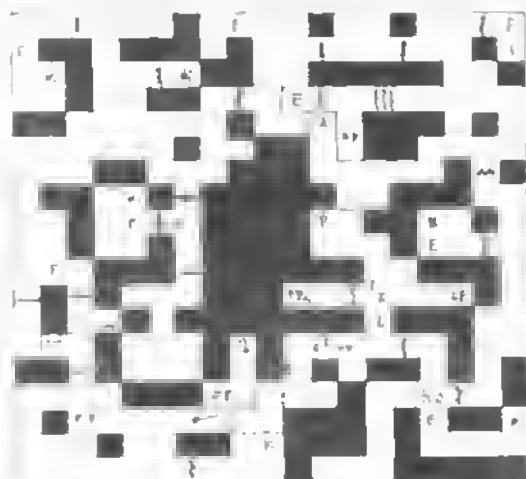
mert mi ilyen válogatások vagyunk, nemes egyszerűséggel erre az a magyarázat, hogy ő csak ezeket küldte el nekünk, a többi meg valahogy most nem volt kedvünk megrajzolgatni, az a havi 2 esőtől már úgyis elkopott a *Magic Candle* labirintusainak megrajzolása közben.





BLOODWYCH (64, Amiga, PC)

* - újracsatolt szoba



A CoV 12-ben már egy térképszület erejéig foglalkoztunk ezzel a játékkal. Most a PPS Crew (Simon Péter, Simon Imre, Tarba Péter) mesterhármas mesterhármasa következik, a játék 3 szintjéről.

Jelmagyarázat:

E - ellenség
K - kulcs (pl. dragonkey stb.)

~ - ajtó

P - kapcsoló a falon, ami kinyit egy titkos átjárót
| - titkos ajtó (fal, ami elhűnik)

L - long bow (íj)
A - ell arrow (elt nyílak)

P - varázslat (pl. serpent slime stb.)
B - battle axe (csatabárd)

↩ - a folyosóra visszamenve visszatördíti a csapatot

}} - relepve kinyitja a szemközti ajtót

}} - torgó elágazás relepve a csapat elfordul egy véletlen irányba

LE - lejárát
FEL - feljárát
START - start
D - dagger (tőr)
C - cornage (aranypénz)
S - staff (varázspálca)
M - plate mail (fémpáncél)
F - food (haja)

ELSŐSEGÉLY



Úgy látszik, hogy minden hónapban ki-sor-solásra kerül egy múzeumi belépő. Az e-havi nyertes **Almás Zoltán [ALSOFT]**. Budapestről, aki C64-es cartridge POKE-jával boldogítja a nagyérdeműt. **BUNGLING BAY - 47465,176** (örökélet); **CUTHBERT IN JUNGLE - 2659,5** (örökélet); **DIMENSION-X - 8645,129** (örökélet); **ENCOUNTER - 30430,0** (örökélet); **FIRE ANT - 17658,100** (örökélet); **GHOST CHASER - 2669,250** (örökélet); **GOONIES 3002,173 - 16005,173** (örökélet); **HIGHNOON - 18033,255** (örökélet); **HUNTER PATROL - 7282,166** (nincs ellenség); **LOCO - 26944,77** (örökélet); **MATRIX - 7629,238 7683,238** (örökélet); **PAC MAN - 3451,x** (életek száma); **RING OF POWER - 43,207 - 44,24** (örökélet); **SAVE NEW YORK - 7086,x** (életek száma); **SPACE ACTION - 5697,171** (örökélet); **STEALTH - 30298,x** (életek száma); **TROLLIE WALLIE - 7711,173** (örökélet); **WIZARD'S LAIR - 32818,165** (örökélet).

Szalaky Károli barátunk Szeged city-ben, hatalmas napjert szintén egy C64-es térségében lótt. Most megosztja velünk némi segélybe való tapasztalatát.

ARC OF YESOO — Az örökélethez: **RESET: POKE 33969,234; POKE 33970,234 SYS 2053**

BATALYX — Örökélet: **RESET POKE 19567,234; POKE 19568,234; POKE 19569,234; SYS 16384**

CAROO — Örökélet: **RESET: POKE 3324,234. SYS 4096**

CHINA MINER — Örökélet: **RESET. POKE 32776,0: SYS 33127**

DOUBLE DRAGON — Örökélet: **RESET POKE 3472,0: SYS 5532**

EXOLON — Örökélet: **RESET POKE 7427,234; POKE 7428,234 POKE 7429,234: SYS 2061**

FEUO — **RESET POKE 16404,15** (induláskor minden varázslat nálunk van): **SYS 16384**

GOLOEN AXE — 'RUN/STOP' után nyomjuk meg a '.' (pontosvessző) billentyűt, és máris lőthetjük le a következő pályát.

GOTHIK — Örökélet: **RESET: POKE 7018,173: POKE 7165,173: SYS 49152**

HYBRIO — Örökélet: **RESET: POKE 13733,0: POKE 13793,0: POKE 13853,0: POKE 13938,0: POKE 14003,0: POKE 14068,0: SYS 4960**

JAILBREAK — Örökélet: **RESET: POKE 52050,173: POKE 52097,173: SYS 51200**

KLAX — Az örökélethez: **RESET: POKE 8141,165: SYS 2079**

MAGNUM FORCE — Örökélet: **RESET: POKE 18132,73: SYS 16384**

NEWZEALANO STORY — A CoV 7-ben megtalálhatjuk az örökélettesítéshez szükséges cartridge POKE-ot. A következő pályára való eljutás ennél egyszerűbb: csak nyomjuk meg a 'SHIFT' és a 'BALRA NYÍL' billentyűt egyszerre.

OUO VAOS — Örökélet: **RESET: POKE 24709,234: POKE 24710,234: SYS 3488**

RETURN OF THE JEOL — Örökélet: **RESET: POKE 43266,255 POKE 43267,255: SYS 12763**

SOLOMON'S KEY — Örökélet: **RESET: POKE 2213,165: SYS 2063**

TERRA COGNITA — Örökélet: **RESET POKE 26703,255: SYS 24576**

TOTAL RECALL — A következő pályára való továbblépés megoldható: a **HIGH SCORE** táblánál gépeljük be: **LIFE STILL GOES ON**. Nyomjuk meg az 'F1'-t, majd 'BALRA NYÍL' billentyűt, és ismét 'F1'. Már játszhatunk is!

WIZ — Örökélet: **RESET: POKE 9652,36: SYS 2051**

ZORRO — **POKE 5423,127** (örökélet); **POKE 6431,125** (max. 125 élet)

PTCP, Kacske-métről elküldte C64-re a **OEMINI WING** kódját. Akkor lássuk: **Level 2 - Mr. Wimpy; Level 3 - Classics; Level 4 - Whizzkid; Level 5 - Gunshots; Level 6 - Doodguy; Level 7 - D Gibson;**

Szócs Zoltán, budapesti olvasónk a 'Jucsa-mesék'-et (**DUCK TALES**) nyújtóigott C64-en. Korszakalkotó lefedezést tett: Amikor a repülővel utazunk, akkor a földön vannak piros, kocka alakú házak. Ha a közepükön átrepülünk, akkor 50 \$-t kapunk. Lovozatésképpen pedig a **GRAND PRIX CIRCUIT**-tal szokott kavarni. Itt is rájött néhány dologra: A "trabant" gyorsaságú kocsit választjuk **FERRARI**-nak, ugyanis a kanyarstabilitási szempontjai a legkedvezőbbek. Nem rossz dolog, ha a kanyarok előtt a sebességünk 150 km/h felett van. Úgy állunk a pályán a kocsival, hogy a sebesség kijelző jobb oldalánál unimáljunk a terelő vonalak. Amint megjelennek a sebességjelző táblák a 100 és az 50 között húzzuk a joy-t jobbra. Ez csak a jobb kanyardánságra érvényes, balra kanyarodásnál minden lukrózódik. A kanyar végén pedig gáz!!! Ha netán sodródniánk kitélé, húzzuk a "kormányt" a sodródással meggyező irányba!

Ki ne ismerne **PIGMY** mester nevét, kis hazánk nyugati végéből, Zalaegerszegről? Nos, ő egy univerzális mester, mert nem csak a Plusin képráztolja el a nagyérdeműt, hanem C64-en is alkot, sőt me már szabadidejét loginkább egy kis (!) PC-társaságá-

ban szokta eltölteni. Ezúttal a C64-eseknek szeretne segíteni ötleteivel.

INGRIO'S BACK — Bizonyára sokaknak okozott már bosszúságot C64-en egy kódzó nevű dolog, amit pl. ez a játék is képez a kimeneti állás betöltése előtt. Az **INGRIO'S BACK** egyik verziójában van ugyan egy **ANTI-TRACK/COSMOS** el-tal elkövetett látkolmány, de az nem valami praktikus. Iketszer kell beírni, hogy **OISA**. Másoljuk át a játék első oldalát egy másik lemezre, a **GAME 1-2-3** filen-k kivételével. A file-ok módosítására egy olyan monitort használunk, ami nem a \$3F40 és \$D000 között helyezkedik el, és ki lehet vele kapcsolni a **BASIC ROM**-ot (ha \$0001-re \$36-ot írunk, nem akad ki, és nem is lija vissza \$37-re). Töltsük be az átírandó file-t \$3F40-re (egyébent ez az eredeti kezdőcímkék is). Módosítsuk azt a bizonyos két byte-ot, kapcsoljuk ki a **BASIC ROM**-ot (írájuk \$0001-re \$36-ot), majd mentjük ki a másolt lemezre (\$3F40-\$D000-ig). Az átírandó byte-ok ez első szám a tárcim, a második, aminek ott kell lennie, a harmadik, amiről át kell írni.

INORID'S BACK/GAME1 (\$3F40-\$D000)

\$CE1B \$78 -> \$02

\$CFCB \$CE -> \$44

GAME2

\$CE1F \$78 -> \$02

\$CFCF \$80 -> \$F6

GAME3

\$CE30: \$78 -> \$02

\$CFE0: \$9F -> \$15

KNIGHT ORC — A kódkerés az **INGRIO'S BACK**-nél leírtaknak megfelelően likvidálható. Itt a másolt lemezre történő mentés \$3F40-\$CC00-ig tart.

KNIGHT ORC—GAME1 (\$3F40-\$CC00)

\$C74F \$79 -> \$02

\$C8B2: \$6B -> \$E2

A **GAME2-3**-ban nincs kódzó!

Bodnár János valamint **Szócs Beate** Debrecenben nagy **Zak McCracken** maniakok. Ők C64-en játszottak a játékkal, és tapasztalataikat szerelnék közölni a CoV hasábjain. Ennek semmi akadálya.

- A telefon-társaságnál, ha megnezzük a telefoni, kiír egy telefonszámot, amit ha felhívunk (USE TELEPHONE), a csávó odarohan a telefonhoz és ezt kérdezi: „Te vagy az Enni?” Próbáltam megkérdezni, de nincs sehol!

- A szobában lehet néhány motha-ságot csinálni, pl. a redőnyt lehúzni, de ettől jók sólt lesz, a lámpát fel kell kapcsolni stb.

- A konyhában az ajtó mellett van egy kulcs, amivel a postaládát lehet kinyitni.

- Ha a lakásunkban a szőnyeget felhajtjuk és a padlón lévő lejárati kinyitjuk, akkor a szélszamoslódásban lévő kóddal le-mászhatunk. Ekkor az egytérdrébe jutunk. Ha kinyitjuk a bal oldalt felalt ajtót, akkor a telefon-társaságnál jutunk ki. Ha rajtuk van az alác és a sapka, akkor ügyel sem vehetünk. Ha jobb oldalt a piros kapcsolót átkapcsoljuk, akkor a mellette lévő ajtó ?-ban egy zöld lézer jelenik meg...

- Ha a boltban kinyitottuk a szerszámcsomagot, miután megvettük, a boltosnak el lehet adni 30 dolcslót
- Repülünk Miami-ba, és onnan a Bermuda háromszögbe. Amikor a motor leáll, ne ugorjunk ki. Néhány pillanat múlva felszippent bennünket egy úrhajó. A pilóta kiszáll a repülőből és elkezd nyomkodni a falon lévő gombokat. Szálljunk ki mi is, és jegyezzük meg a gombok nyomkodásának a sorrendjét. Amikor a pilóta végzett, érdeklődik, hogy visszavágyunk-e bennünk. Ne logalkozzunk vele, hanem nyomjuk meg az azt mölött lévő gombot. Egy idegen nyit ajtót, elfog, és elvezet minket a királyhoz. Amíg őfelsége azon elmélkedik, hogy hogyan végsozzon velünk, menjünk el a terem jobb oldalához. Itt találunk egy lottó-gépet, vizsgáljuk meg és jegyezzük meg a számokat. Most lávozhotunk. Ez többféle módon lehetséges:
- Kivárjuk őfelsége döntését. Ezután bozárnak minket az agyferdtőbe, és visszakerülünk San Francisco-ba. A CoV-ban ismertetett módszer szerint szadjuk össze a cuccainkat is.
- Eteleportálunk a sárka kristályol.
- Kimegyünk az éjten, ugyanolyan sorrendben megnyomjuk a falon lévő gombokat, mint ahogy azt a pilóta tette, ekkor kinyílik az úrhajó (a képernyő bal szolén). Szopen kísétálunk, és lazuhanunk (nem ért osolleg az újlőornyó használat). Innen úgy megy tovább, mintha a gépől ugrottunk volna ki.
- Ezek után mindonképpen el kell jutnunk San Francisco-ba, ezért ha keves a pénzünk, legjobb a legolsó módszerrel távozni. San Francisco-ban merijünk be a boltba, vagyunk egy lottó, töltsük ki (lehetőleg azokat a számokat válasszuk, amit a lottó gépen olvastunk), menjünk ki a boltból, majd várjunk egy kicsit. Menjünk vissza, és a lottó a boltban közli velünk, hogy megütöttük a lőnyereményt. Ha ez mögsem így lenne, annak több oka is lehet:
- Nem azokat a számokat választottuk, amit a gépen olvastunk,
- Még nem húzták ki a lotto nyerőszámait,
- Ezután a lottó kifizeti a nyereményt, ami jóval több 100 \$-nál, és így valószínűleg a játékokat is végig tudjuk játszani.

CoVboy pár újabb kötetű C64-es POKE-re bukkant, és nem tudja megállni, hogy azt az órómot ne ossza meg az olvasókkal:

ADDAMS FAMILY — POKE 7265,173 (órókélet);

BLUES BROTHERS — POKE 11350,189 (órókélet);

DJ PUFF — POKE 41647,173; POKE 41866,173 (megszabadulunk a veszélyektől);

PANC — A 'C' = billentyűvel szintet léphe-lünk, 'RUN/STOP'-pal sörhetetlenek le-szünk;

PP. HAMMER — POKE 8818,173 (óró-élet); POKE 8717,173 (végtelen idő);

THE SIMPSONS — POKE 3270,173 (órókélet);

SPACE CUN — POKE 2934,181; POKE 3052,181; POKE 15483,165 (végtelen credit);

Hajós Zoltán miskolci olvasónk egy Amigóval kötött házasságol. Minden idejét új nejlónok szenteli, és hozzánk is végott órómébon egy csomó Amigóval choat-el

Csak győzzük a követni.

AFTER THE WAR — Az órókéletohez meg az első pályán meg kell nyomnunk egy-szor az 'ALT', 'B' és 'I' billentyűket.

ATOMIX — Az órók időhöz HELP módban írjuk be kódnek: TIME.

BACK TO THE FUTURE 3. — Az órókélet kódok: Level 1 - ROTTEN CHEAT, Level 2 - LOUSY CHEAT; Level 3 - LOW DOWN CHEAT. A kódokat a pályák előtt okkor kell megadnunk, amikor a sztory bemutatását végzi a program.

BIO CHALLENGE — 'ESC' után 'G'-vel a pálya végére kerülünk.

CLOWN O MANIA — Játék előtt nyomjuk meg a 'HELP'-et, extra ugrást és lövést kapunk.

CYBERNOID II. — Az órókéletohoz a cím-képernyőn be kell gépelnünk: **NECRONOMICON**.

DIZZY III. — **FANTASY WORLD** — Ha a krokodil szájára rátűjtük a kőleto, olke-rülhetjük a további bonyodalmakat.

DIZZY'S TREASURE ISLAND — Induláskor gépeljük be: **ICANFLY**, és ha a joy-t lefelé nyomjuk, repülni fogunk.

DOMINATOR — Az órókéletohoz a HIGH SCORE táblába írjuk be: **SHAFT**.

DRAGON'S LAIR — Az órókéletohoz meg kell nyomnunk egyszerre az 'ESC', 'R', 'I', 'N', és 'T' billentyűket. Ja, ezt a credit sequanca után lehetjük meg.

DYNAMITE DUX — Ha a címképernyőn a sző szoros órtolmében balrjuk: **CHEAT**, akkor már csak az 'F1-F6' billentyűkkel kell játszadoznunk a pályaváltásokhoz.

FORCOTTEN WORLDS — 'N'-nel a követ-kező pályára kerülhetünk, ha a címké-pernyőn balrjuk: **ARC**, majd lenyomjuk a 'HELP' billentyűt.

GEMINI WIND — Az egyes színikódok a következők: Level 2 - MRWIMPEY; Level 3 - CLASSICS; Level 4 - WHIZZKID; Level 5 - CUNSHOTS; Level 8 - DODGUYZ; Level 7 - D GIBSON.

HAMMERFIST — Az 'F7'-tel pályát váltha-tunk, ha a HIGH SCORE táblában boir-juk: **TEACH OF TNAW**.

HAWKEYE — Ha megnyomjuk a 'DELETE' billentyűt, és meghalunk, már lépünk is a következő szintre.

KARATE KID 2 — A pályaváltás a 'P' bil-lentyűvel érhető el.

KLAX — Ha már unjuk a játékokat, gyorsan elugorhatunk az utolsó szintre, ha meg-nyomjuk egyszerre a 'SPACE' és '4' bil-lentyűket.

MIDNIGHT RESISTANCE — Az órókéle-tohoz **PAUSE** a címképernyőn, majd írjuk be: **ITSEASYWHENYOUKNOWHOW**.

OPERATION THUNDERBOLT — Ha azt akarjuk, hogy állandóan legyen célzó-lő-zorunk, akkor az 1. játékosnak a HIGH SCORE táblába be kell írni: **WIGAN NINJA**, a 2. játékosnak pedig: **EDOM TAECH**.

PIPELINE — A kódok a következők: **FOLD**, **EYES**, **EOCS**, **TEAR**, **PEAS**, **DUCT**, **PODS**.

ROBOCOP — Az órókéletohoz **PAUSE** után gépeljük be: **BEST KEPT SECRET**.

VIRUS — A numerikus billentyűzetten talál-ható 'ENTER' nyomvatartása mölött olő-ször nyomjuk meg a 'P'-t, majd az 'O'-t. Ezt követően 'L' több öletet ad.

Kovacsik Tibinok Budapeston van egy C64-o, os az a mániája, hogy hexóban küldözgöl nekünk a POKE-jait. Ez persze nem baj, csak legyen hozzá egy jó kis cart-ridge

ATHENA — 3869,AD (órók onergit)

BOMB JACK III — 3EDA,00 (sörhetetlen-ség)

CAPTAIN KELLY — 279E,EA 279F,EA (végtelen munició) 289A,EA 289B,EA 289C,EA (végtelen energia) 0C00,EA 0C01,EA (végtelen oxigén)

LIVINGSTONE I. — 4886 EA 4887,EA 4888,EA (órókelo)

NORTHSTAR — 47E0,00 (sörhetetlenlenség)

RASTAN — C796,00 (sörhetetlenlensogl)

RICOCHE — 3800,00 (órókelo)

SKULL & CROSSBONES 2DBA,AD (órókélet)

SPHERICAL — 8BFF,AD (órókelo)

WACKY RACE — 18FB,AD (órókelo)

Lerner Mária budapesti olvasónk egy Amiga társaságat olvez: Ezuttal ket prog-ramhoz küldött öleteket

BOMBUZAL — Nehany pályakod: **ROSS**, **TREE**, **RATT**, **LISA**, **SINK**, **DAVE**, **BIKE**, **IRON**, **BIRD**, **LEAD**, **TAPE**, **WEED**, **VASE**, **RING**, **PILL**, **OIRL**, **SPOT**, **GOLD**, **PALM**, **OPAL**, **LOCK**, **SONG**, **SAFE**, **FIRE**.

DYTER 07 — Ha a jekik töhésekor bego-poljuk **GIBB**, után a 'W' segítségovel legyvoit kapunk, S-sol pedig pajzsol kaphatunk.

OGYI & SKULL from Intortigo Software House (ő bo szep nev!) C64-re olküldte a **VENDETTA** Cheat-jét. Ha játék közben megnyomjuk egyidejűleg a 'T', 'X', 'V', 'B' os az **M** billentyűket, ak-kor a következő pályára lopunk.

Hámori Dávid/LIGHT of GODS Nagykanizsáról rt levölet, és az ügyben tájékozodott, nem haragszunk-o, ha olküldi C64-re az **INTERCHANOE** kódjait. Nem! A kódok: **MOON**, **DISK**, **DUCK**, **ORIM**, **TANK**, **GOLD**, **COLD**, **BANG**, **MUFC**.

ShadowC/Partizans régi contact az **Első** segély tömében. Most a **LORDS OF MIDNIGHT**-hoz ajánl egy jó kis taktikát (C64-en). **Markin** toborozza be **Shadows**-t, majd húzza **Xajorkith**-be. Velaki toborozza be **Blond**-ot, **Shment**-t és a többieket, majd menjen mindenki **Xajorkith**-ba. **Carluth**, **Thrall**, **Dregm** és **Abbrant** menjen északra. **Luxor** menjen dél felé, vegyen lel keep-ekből embereket. Kb. 500-500 tessz a végén. Toborozza be **Card**-ot és menjenek **Xajorkith**-be. Csátázzanak egy kicsit **Xajorkith**-ban. **Carluth**-ék menjenek északra, szövel toborozza be **Uiang**-ot, **Ultranit**-t (a CoV-ban **Lord of Hhrl-ként** szerepel). **Dreams**-t, majd 3 ombor menjen **Lorghn**-ért, vogül a bölccsel együtt **Dreams**-be a la-luba. **Dreams** menjen **Lathloril**-ért, majd vole együtt **Gloom**-ba. 2-3 csata után **Luxor**, **Markin** és meg 3 lord lépjen le ezak-nyugatra, majd észak felé, porszo felé sereg-göl. A **Xajorkith**-ban maradtak adják al az emboreit egy részét. **Markin**-ék persze mind egy helyszínen állnak meg. **Luxor**-éknek egyebként a **Dreams**-t felüba kell menni! A **Xajorkith**-ban maradtak menjenek északra, majd **Plains of Marakith**-nel nyugatra. Amikor **Luxor**-ék **Dreams**-be ér-tek, mindenki pihenjen 1-3 napig, majd húzza a CoV leírás szerint **Tower of Doom**-be és lovasítsák meg az **Ice Crown**-t. Ezután **Markin**, **Ice Crown**, **Lorghn** egy helyszínen álljanak, os ő Egy mondetos himnusz, **The End**. Ja, ha valaki tobor-zunk, vagyuk fel az embereket a helyszínről. Nem ért minden 7-8 lepesnél egy **SAVE**-et alkalmazni (gy k S).

Mindenféle

Avagy újabb lista a Plus/4-es csodákról. Az összeállítás alkotóit lásd a lista végén.

- **3D CONSTRUCTION KIT [CSORY]** — Izgalmas felhasználói program. Ez egy 3 dimenziós játékszerkesztő, demójátékkal. Tehát készülhetnek az új *Driller*, *Dark Side*, *Total Eclipse* 1.2 és ilyen stílusú játékok, lakésszerű híresek lesznek, az biztos.
- **ADVENTURE BUILDING SYSTEM [RACHY]** — Ez egy szöveges kalandjátékszerkesztő.
- **AMÓBA [TCFS]** — Nos a PlusIn volt máj vagy 5 Amóba, de mindegyiket csak két ember játszhatta. Most itt az új Amóba, amelyben máj a gép ellen is lehet játszani. Ez is csak 1 life-os.
- **BARBARIAN [Mucci from Muffbusters]** — Nagyon cool arcade konverzió. Időközben megjelent az SF verziója is, melyben máj egymás ellen is lehet játszani. Sajnos a Mucci féle verzió • B. bárány leverése után kifagy!
- **BATTLE COMMAND [CSORY]** — Ha minden igaz, lassan elkészül ez az átirat is. Hurrááá! 3D lreoscape stílusú 1 lemezőldalos tankszimulátor. Leírás a CoV Évkönyv '92-ben.
- **THE BREW [BIG BEAR & TGMS]** — Elkészült az a C64-es átirat is. Igen jó adventure, szép képekkel.
- **THE CLOUD KINGDOM [TCFS]** — Hangulatos 2 oldalas máskézős játék, szépen kivitelezett grafikával. Egy lassúval kell végigszenvednünk a különböző akadályokon, nem könnyű feladat, ügyesen kell kezelni a joy-t, sok lalioszhez nem érhetünk hozzá, van pár fenéketlen vorom és mindentéle kocka alakú bízgenyűk sznyak is az onoglánkat. Szóval ki***ott jó játék, érdemes beszerezni!
- **DEATH SECTOR [GENIUS]** — Figyelem! Death Sector néven lemezes demo készül, melyet GENIUS labikál Pécstől. Ugyancsak ő készítette az *OLD TIMES* (142 blokk), és a *RUELP* (78 blokk) című programokat.
- **DEFENDER OF THE CROWN 9.0** — Megjelent a legújabb verzió, kezettára is!
- **DEJA VU +4 [CSORY]** — Azt hiszem lehet önjongeni! Ugyanis megőrizte! Mindenki bozoldhalja az ideget és készülhet a mozzanatos, mondjuk azt, hogy kriminális helyzetekbe. Leírás a CoV #9-ben! Aki meg nem hallott volna róla, ez egy király ADVENTURE/arcade. Egy magányos (magan)nyomozó szerepét játsszuk, aki, mint az ilyen balek figurák, igazságot szolgáltat, az árva védelmezője, a kukások kedvence, meg egyéb ilyenek. Egyszóval hasonlít a *BORROWED TIMES*-re lemezes.
- **DEMO MUSIC CREATOR [METHABOLIX Inc.]** — Ezzel cool zenéket lehet készíteni (\$1000-\$1003). Egy pöttyet jobb a *FUTURE COMPOSER*-nél. Nem használ nulláslapos címetet!
- **DIZZY 3. FANTASY WORLD [TGMS]** — Hmmm. Múltkor érdeklődve lgyettem a CREW egyik jales tagját, hogy mi a lézkes francét szenvet a viszonylag régi 64-es játékkal, a *DIZZY 3* részével. Kiseé meglepődtem, amikor eszrevettem, hogy a monitorhoz és a joy-hoz egy PLUS/4-es csatlakozik! OOOPS! A zene hangulatos, a grafika szép, tehát elkezdődik ezen a gépen is a felig tojás/madar kreatúrának

PLUS4 SÁROK

az imádata. Mondjuk nem ártom, miért nem a foglalo rész lett áírva, de sabaj! A lonyog a szokásos, a játék úgy játszható végig, ha megfelelő tárgyakat a megfelelő helyszíneken használjuk, hogy a 30 órmól összeegyűjtsek. Kiseé kifolás viszont, hogy a régebbiekhez képest, most egyszerre csak két tárgy lehet nálunk. Leírás a SpV #24 számában, és remélem mindenké számára ismert, hogy ez 1 life-os játék, így természetesen kezettára is van!

- **DRAGONWARS [CSORY]** — Ez a *BARD'S TALE* 4 akaina lenni. Gratulálók hozzá, jó kis lemezes RPG, lehet lenni a baltával és készíteni az A4-es rajztömböket, persze megleszi a CoV #10. száma is! A csapatot jókora utazás után kivágják egy hajóról, elcsúszva vagyonaikat, az is tanok birodalmába kerülünk, itt NAMTAR utalkodik (=ratman, vagyis patkányember), őt kéne megfosztani zsarnoki életcéltól (gy.k. megolni egy kicsikót). A képek nagyobbak lettek, a grafika llnomult, de lassabb az animáció. Mindenki beiheljen az elején, azután gyorunk!
- **DROL [CEEKAY]** — Már vagy 1 éve áírták ezt az 1 lemezőldalos máskézős game-t. Hasonlít az *ATLANTIS*-hoz, de annál királyabb, mert tele van spríte-tal. Leírás van róla a '92-es CoV Évkönyvben.
- **FLI-EEDITOR [TLC el Coloners]** — Ebben egész képeinyós grafikát lehet kézíteni. Egy karakteren belül bármilyen szín lehet, vagyis nem csak 4 szín!
- **FLIPPER EDITOR [TCFS]** — Ez egy nagyon cool flippel-szerkesztő program. Szuper!
- **HI-RES ART STUDIO** — Sajnos ez még készülget á lá! CSORY!
- **KRYPTONITE [TDD OF TM]** — Ez nem máj játék, TDD már rég az MX csapattagja, de megőri annyit, hogy megemlítsük. Cool 1 lemezőldalos lövöldözés játék, *ARMALYTE* spríte-akkal!
- **LLOYD [RACHY]** — Ez egy logikai játék a *RACHY* of MX-től. Szórával elmegy!
- **LOGOPAINT** — Lemezes fallesználói piogl, TCFS készítette. Nagy atlegban másalasvédelemmel van ellátva és csak 1541-esre. Azóta talán máj változott a helyzet. Mindenesetre megvan hozzá minden eszköz, hogy egy isteni LOGO-t készíthessünk némi láladtsággal, de szinte minden a ** alá van helyezve, csak rajzolni kell!

- **LOGY [DOKY]** — Igen cool, csúcs zene, digitalizált megekepek, tuti logikai játékok 2 lemezőldal, de lehet hogy csak 1!
- **NIBBLY'92 [Plussycats]** — Ez egy ainyos „kukacos” game. Szép grafika, tuti zene, 1 life.
- **NIGHT MISSION [Muffbusters]** — Újabb keletű konverzió, egy szuper flippel-játék.
- **OVERLOAD 1/2 [PROKY]** — Két részes logikai játék. Cool, de azért nem annyira!
- **THE POWER [TCFS]** — Szép grafika és kiemelkedő zene. Sok szintje van, a *PIPEMANIA*-hoz és *THE CLOUD KINGDOM*-hoz hasonlóan itt is kódokkal lehet átváltani, és hogy el ne felejtsem, az is lemezes, pontosabban 1 oldalas játék!
- **PUZZNIC 3. [TCFS]** — Az 1 éve EVS gondzásában megjelent *PUZZNIC* után itt a *PUZZNIC 3*. Cool és ez is csak 1 life!
- **RASTERRUNNER+ [TCFS]** — Ez a *TRON* c. film alapján készült game. A filmben két úrmotor versenyzett egymással, csikot húztak maguk után (nem a vezető volt), aki beleszáguclott a másik vonalába, az meg szépen fellobbant. Na, ez a játék lonyogo csak kisse tunin-golva van a régihoz képest. Magyarul érdemes beszerezni. Es kldí?
- **ROCKMANIA [TCFS]** — Ez hagyományos ROCKMAN, csak itt két játékos is játszhat, és csúcs a színvonal!
- **SPEEOBALL [TCFS]** — Kisse nethez jót lemazni. Ez egy sportjáték, ardeca ale-mekkel, a jóvá övezett bírálási játéka hasonlít a rugby-hoz, csak kisse tunin-gotabb szorulásban. A cél a totálisan és brutalisan bevitt löszti COOL!
- **STUNT CAR RACER [WRECK]** — Par-dolog a stutfhoz: A kép felső részén egy tengely helyezkedik el, vagyis amikor a kanyarban fordulunk, a kocsi súllyed, és így leli a tengely ami miatt a csak no vokszlik. Például, ha egy ugrató előtt jól odanyamunk a gáznek, akkor a kocsi ugrat agyet, és ha túl magasról osunk majd vissza, akkor a tengelyen egy tyuk lesz. Ha a csak végigóli, ottlik a tengely, és a két kerék láthatóan telemelkedik, a tengely pedig szikrákat vet a súlódástól.
- **SUPREMACY [Mr SIZ]** — Az egyik legjobb C64-es átirat, leírás a CoV Évkönyv '91-ben. Jövőben játszódó stratégiai játék, befegyőket kell elfoglalnunk, harcolnunk a választható négyfajta rvális ellen, telepheti és lonntatani a lendet! A grafika nagyon szép, minden KEWL! és ilyenek. Aki szereti a stratégiát, szerezze

- **THRILLER** [TOP Systems] — Ez egy szöveges kaland, ami tele van OBY első-rengő ötlettel
- **TONIDO** [TGH] — Ugyanolyan, mint a PIPEMANIA, csak sokkal jobb!
- **TRON** [Muffbustors] — Ez már a harmadik, az első BATYA, a másodikat MUCSI írta. Logikailag játékok, két vonalat kell menni egy téglalap alakú pályán, úgy, hogy a vonalak ne menjenek egymásnak
- **TURN IT** [CSORY] — Ez egy nagyon jó hrs togiker játék. 1 file-os!

Egyéb hírek:

- Nem gyárt a TERRORISTS több programot! Terzan ötlet PC 286-osra, a többiek pedig Amigán működnek tovább!
- Bodóba a tárolkozól a WLSI Utolsó közös munkájuk az East Catling West 2. volt, melynek mtróját GENIUS készítette
- Muffbustors-ék is attitott Amigára. Első programjuk egy 3D Amóba lott, de azóta is szorgosan dolgoznak egy újabb, „lel-hűbb” verzió!
- Jahny of Jahny Crew®™, Budapest
 - LACO of WLS, Dunakeszi
 - Proky of Sex'n'Spirit, Budapest
- Unreal of Metabolix Inc., Oebrecen
- Winchester from BHMS, Kistokej

További mindentelék

- **HEROIC** — Az EDC nevű Plusis csapat egy tagja megjelentette azt az 1 fomeszoldas gemo-t. A játék lényege előg lönyegtelon, balra scrollozodik a képernyő és közben löni, meg lelle lavirozni kell egy akharmivel. A szintkódot a következók: 2 - APHYFFDNOORT, 3 - GBLJUSLFHZZA, 4 - DGTWZXFPMLB; 5 - NLGYZWOGJBAE, 6 - PBOSRIHGFCCX; 7 - YBFLPNMJAHA, 8 - LQQQIDCNRWSG, 9 - FLVUKIBOZZTS.
- **KRAKOUT PROF** [TCFS] — Ha alkalunk egy „ajándékol” rejto kockát, és közben nyomvatartjuk a 'CONTROL'-t, örökeletünk lesz.
- A múltkor CoV-ok egyikében láttam, hogy egy tag valamit prg-k névkezdő címet írta le dítsóknak. En is írniok valamit rlyosmit. Lelrom, hogyan törhetünk fel 2 coder-t. Az első RACHY/TIT műve, akkor írodott, amikor még 1991 volt. Ezzel a védelemmel találkozhatsz az ember a TCL & CODY MEGA C. illetve a RASTAN LEGENO nevű demókon is. A képernyő alsó 15 sorába hozzuk létre képernyő eblakot, majd monitorba húzzunk át. Ekkor. T 102B 1080 0333, majd > 033F FO és > 0368 00. Ezek után Indítsuk be egy kicsit a dokódert: G 333. Ha letulott az általunk módosított resz, ekkor: > 0C22 8D 3E FF 00 és G 105A. Innen már csak tömörítők vannak a programon. A másik coder ozzel szemben egy RACHY coder és kulotkezésének pillanában keletkezett. Ilyet lelhetünk a PIPE-MANIA-ban, vagy a TERROR NEWS #17-ben, csak hogy az utóbbin még leg-lább egy Jahny coder is van. Itt az első és felső 4 sor kivételével hozzuk létre képernyő eblakokat, majd ügyködünk tantesztikus monitor programunkkal, melyet csodagépünkbe építették. T 1030 1080 0333, >035E 00, G 338, > 0C16 80 3E FF 00, > 035E 20, > 03A0 A9 34 48 28 4C 5E 03, G 3A0. Ezek után a ma-hinációk után jöjjen a következő rutin:

A 03A0
 SEI
 STA \$FF3F
 LDY #500
 LDA \$1100,Y
 STA \$1000,Y
 INY
 BNE \$03A6
 INC \$03A8
 INC \$03A8
 LDA \$03A8
 CMF xx
 (xx - Ide ezt írjuk, ami a coderben orodatilag volt,
 pl TN #17 #3FC
 PIPEMANIA #32E)
 BNE \$ 03A6
 STA \$FF3E
 BRK

Az ezok utan következó tömörítők kezdő-címet a coder-ben \$0C20 kórral megtalál-ható JSR rtesítasbol olvashatjuk ki jpl TN #17 \$102B, PIPEMANIA \$1010) Ennyi!

- **GERLICZE RAFAEL**, Nyregyhaza
- **EUROPEAN GAMES** — Ez egy magyar tákolmány, közepes szintű sportproggy. A 'SPACE' megnyomása után beallithat-juk a játékosok számát (1-4), majd or sportag közül választhatunk. Távolugrás. A joy-t jobbra/balra húzva, rázva gyorsul-hatunk, majd jobbra/fel állós riányba ol fordíva ugorhatunk. Az ideális szög a 35 és 45 között van. Úszás. Ha egyedül jal-szunk, akkor az első figurát irányítjuk. Mint előbb, úgy gyorsulunk itt is, lavegót a tűzgomb nyomásával vehetünk. Suty-emelés: Mint előbb, itt is úgy emelhetjük fel a súlyt. Tűzgomb megnyomására pe-dig eldobhatjuk. Kalapacsvetés. Irányítást lásd távolugrás. Évezős: 600 méle-ren keresztül kell rongálnunk a joyt. Ke-zelőse a többihez hasonló.
- **Gombás Bálint**, Kaposmeró

Néhány program Indítási címe:

AIRWOLF — SYS 7633
 APOLLO MISSION — G 3B2E
 APPLE TOUR — SYS 4136
 ARTHUR NOIO — RUN
 ASTRO PLUMBER — SYS 4128
 AURIGA — SYS 5222
 BERKS 3. — G 1068 vagy SYS 4234
 BIG MAC — G 3131
 BLAGGER — G 241A
 BLAZE — SYS 9728
 BMX RACERS — SYS 16128
 BRIDGEHEAD — SYS 8192
 COMMANDO — SYS 9843
 CORMAN — SYS 4112
 CRAZY GOLF — SYS 12288
 CSODÁS SIMON — SYS 14547
 CUTHBERT IN THE SPACE — SYS 4473
 DANGER ZONE — SYS 4112
 DAZ TOWER — G 1E4B
 DEATH RACE — SYS 14364
 FUTURE KNIGHT — SYS 10815
 GHOST'N G. — SYS 4334 + RUN/STOP
 GHOST TOWN — SYS 15027
 GUNLAW — SYS 4120
 GUNSLINGER — SYS 8700
 INVAOERS — SYS 4110
 KUNG FU KID — G 2000
 LAWN TENNIS — SYS 9952
 LOCOMOTION — SYS 4352
 MAJOR BLINK — SYS 4232
 MYRIO — SYS 16284
 NINJA MASTER — SYS 15104
 OLYMPIC SKIER — SYS 16192
 PAPERBOY — SYS 14592
 PUNCHY — SYS 4112, SYS 15298

RED MOON — SYS 4128
 ROBIN THE RESCUE — SYS 9984
 ROCKMAN II — SYS 4112
 SHARK ATTACK — SYS 8192
 SKRAMBLE — SYS 14848
 SNOOKER — SYS 16384
 STAR COMMANDER — SYS 4120
 SWORD OF OESTINY — SYS 15896
 TIME SLIP — SYS 4157
 TUTTI FRUTTI 1 — SYS 8192
 TYXCOON TEX — SYS 6144
 VEGAS JACKPOT — SYS 8192
 WILD WESTERN — SYS 4112
 XARGON WARS — SYS 7296
 XZAP — SYS 4346
 YIE AR KUNG FU II — SYS 10795

• **Scorpio alias Forgacs Viktor**, Eger

Magnótej beallitása.

Tegyünk be egy programkazzettel, és in-dítsuk el a magnót. A magnótejtör levő lyukba dugjunk egy hrs csavarhuzot. A mellekelt program futtatása (SYS 300) után tekerjük a tejbbeallító csavart addig, amig liszta hangot nem hallunk, és mar-kesz is!

A 123
 SEI
 LOA \$01
 ADC #38
 STA \$FF11
 CLI
 JMP \$0123
 X [RETURN]

• **Scorpio alias Forgacs Viktor**, Eger

Tippelmez:

- **ASTEROIO GAME** — RUN melogutart LIST 910 m E — élet 20-nal jobb nem celször C = a 2 pályán mar osszegyűj-tött * szam, max 29 P — pont 1 pályán érdemes barhelni max 499
- **GREEN BERET** — A 1120 JMP \$800A RUN, A 2C4C JMP \$2C1D, restan G 1B00 Örökelet
- **MISSION MARS** — A 1C3C hex cimen NOP — sorhetetlenség az első 2 pályán
- **P.O.O.** — >279D DEC \$00 — rom jönnek a hornyok
- **PUNCHY** — A 17EE JMP \$ 800A nincs paradicsom es tojás
- **SPACE MISSION** — A 330 sorban H + H — 0 es C = C 0
- **SLIPPERY SIO** — 1250 Cl Cl — 0
- **30 TIME TREK** — Eleg jó „szimulátor” lehetett volna úgy 3-4 éve. Most egy k-cst ósdinak tűnik, különösen hogy min-dig klagy! Start SYS 4352 tranytes PORT 2. es
 'B' — battle computer
 'L' — szektor terkep
 'M' — térkép
 'N' — úrugres
- **WACKY PAINTER** — 65 RT = RT 0

• **CPOB**, Ombracon

Par POKICE:

- **GALAXIANS** — POKE 9635,165 (orok-élet)
- **GULWING FALCON** — POKE 8870,173 és POKE 11219,173 (örökelet)
- **KIKSTART** — POKE 9078,165 (örökidd)
- **POKE 10403,165** (örökelet)
- **KULCS** — POKE 6500,173 és POKE 6648,173 (örökelet)
- **ROBIN HOOD** — POKE 8808,165 (oruk-élet)
- **TRAILBLAZER** — POKE 12169,173 és POKE 12167,173 (örök ugrás)

• **Nohl Attila**, Budapest

Pár POKICE #2:

- A-07 -- POKE 25355,234 POKE 25356,234 POKE 25357,234 (örökélet)
- ARENA 3000 - > 241E 20 70 DB, > 254E 20 70 DB, > 2565 20 70 DB -- irányítás: fel/5, le/R, jobb/6, bal/D
- BONGO -- > 2CA3 20 70 DB -- irányítás: fel/3, le/W, jobb/4, bal/A
- FANTATORN -- POKE 4667,48 (örökélet)
- MONTY ON THE RUN -- POKE 11731,255 (örökélet)

• JOKER Soft, Maglód

Képernyő (játszódnál):

10 SCNLCL VOL8
20 AS=CHRS(27) + "V"
30 BS=CHRS(27) + "W"
40 CHAR,10,10,"JOKER SOFT"
50 FORI=1 TO 30
60 ?AS+BS SOUND3,600,3
70 NEXT

• JOKER Soft, Maglód

Prg.-technika:

1. FLD rutin

A képernyő elmozdítása függőleges irányban, akár GFX üzemmódban is, akár az egész képernyő kicserélése feléle

A 2200 LDA #300
STA \$FF08
LDA #310
STA \$FF06
LDX #308
CPX \$FF1D
BNE \$220C
NOP
LDX #301
LDA #3E0
LDY \$FF1D
CPY \$FF1D
BEO \$2219
STA \$FF1F
TYA
AND #07
ORA #10
STA \$FF06

DEX

BNE \$2214
JSR \$DB11
ASL \$FF09
JMP \$FCC3
SEI
LDX #300
LDY #322
STX \$0314
STY \$0315
CLI
JMP \$FF52

Az elején egy nagyon fontos dolog: a rastermagasztalás pozicionálása a képernyő feléjele, majd a függőleges finom scrolloz (FF06-ban) inicializáljuk! Ez azért kell, hogy ne kerülje szét a kép, és ne romogjon az egész. Ja, nem árt, ha mindig egy helyen találja el a képet, mert később zavaros lenne a kép, ha találhatna scrollozgatnát! Ezután kiváruuk egy kértelhetet (fontos, hogy pontosan kértelhetet legyenig váruuk, tehát 00, vagy 08-ig!) Innen fogjuk a képernyőt eltolni. A lényeges ekoló rutin a NOP után kezdődik, és az ekolás mentek a NOP után! LDX-ben szabályozzuk! Fontos, hogy ez ne legyen 00, mert a gép akkor 255 pixelnyit fog értelmezni, és neha ez elég az elszálláshoz!

2. 40x40-es valódi képernyő

Ez nem csúnya! A képernyő valóban 40x40-es lesz, a felbontás pedig marad (8x8 pixel)!

A 2200 LDY #306
LDX #37E
CPX \$FF1D
BNE \$2204
STY \$FF1D
NOP
NOP
NOP
LDY #310
LDX #368
CPX \$FF1D
BNE \$2213
STY \$FF14

NOP

NOP
NOP
LDY #3F6
LDA #308
LDX #3EE
CPX \$FF1D
BNE \$2224
STY \$FF1D
STA \$FF14
LDA #304
STA \$FF08
JSR \$DB11
ASL \$FF09
JMP \$FCC3

A működési elvül elég egyen annyi, hogy a képernyőn a kiretel úgy "bontjuk le", hogy kiváruuk azt a rasterpozíciót, ahól való (40x25) üzemmódban a screen alja van peiszuul (40x40 nél ez nem CB hanem 58, és az egész screen-t "felváltjuk" majd oda kerül az új képernyő! Ugyanis arra a rasterre, amit mostiságosan hoztunk létre, mai új képernyő kell definálni. Ez hutyon hangzik, de mindjárt megértitek, ha azt mondom, hogy egy új FFI4-memória kell arra a rasterre. Nehány alábbi lehelőség a plusz képernyősorok állítása a 2 sorban (LDX #37E) +1 sor 0E, +2 sor 16, +3 sor 1E és így tovább. Ehhez kell állítani a 9 sor LDY #310 értéket is +1 sor 0D, +2 sor 08, +3 sor 00 rakdase. Először úgy fog tünne, ha a kép, mint Michael Jackson a románai koncert után, tehát a TV-t is állítgatni kell valószínűleg! Nekem PHILIPS monitorom van, az úgy 34 sorig állni szokott mint Kaliban a gyerekek. A 2218-as rutin mindket megszakítás indítása alkalmas. A 40x40-es üzemmódban, ha \$FF14-el \$310-re pozicionáljuk akkor a CHAR memória \$1400-\$17E7 között lesz, míg a színmemória \$1000-\$13E8 között. Az első \$318 (GYK 24) byte nem ott van, ahol vauának, a szín \$13E8-\$13FF-ig, míg a char \$17E8-\$17FF-ig!

• St. GLS of Delta System, Budapest

LASER SQUAD (folytatás a CoV 28-ból)

MOONBASE ASSAULT

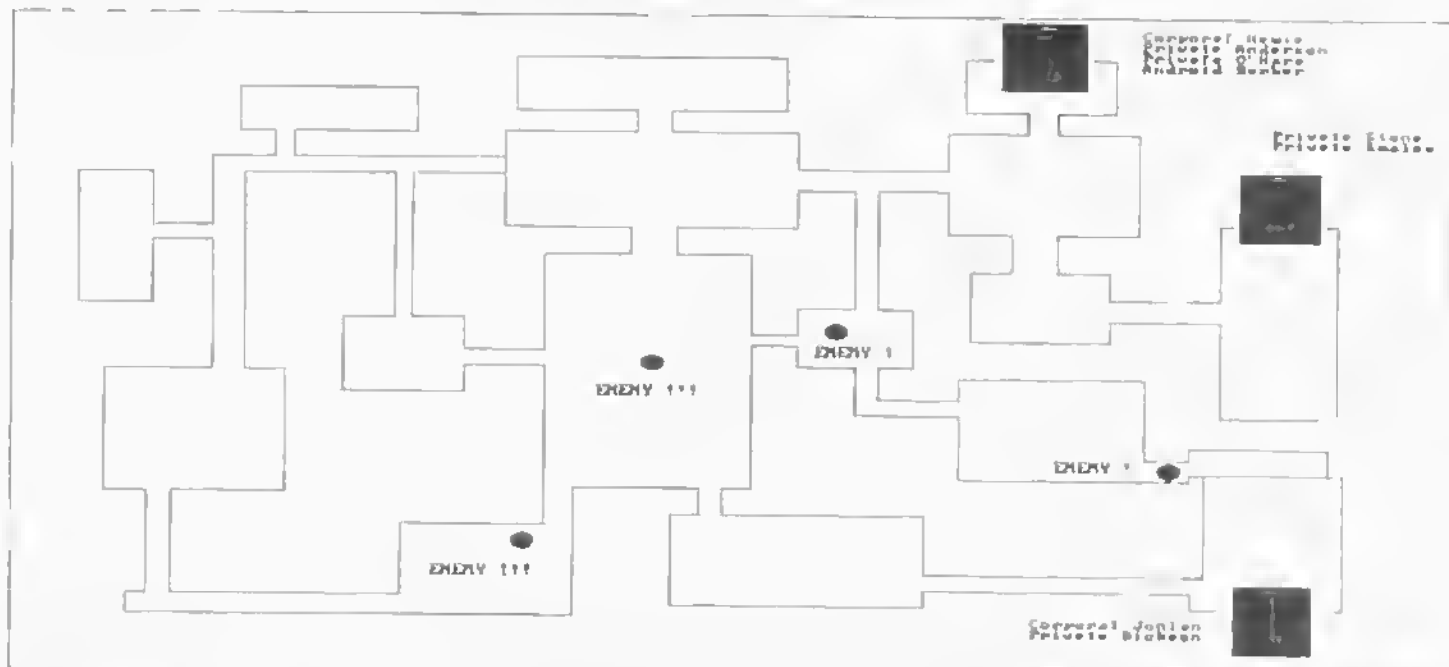
Feladatunk már lényegesen izgalmasabb és összetettebb, mint az előbbi küldetés esetében, egy holdbázist kell vissza vagy elfoglalnunk az ellenségtől, NYOLC emberünkkel kell felszerelni 250 credits-ból 7 hápis ellen, az egyik kedvencem! Gondolom SOKAT segít a térkép, vagy is a lényeg rajta van, ezért csak egy keveset adnék még hozzá. Az átlalam összeállított crew összetételén nyugodtan lehet változtatni, csak ügyelni kell arra, hogy legyen kettő, de inkább három gránátos! A többiek a közifegyverrel kívül NEM érdemes felszerelni gránáttal, mivel mire átváruuk arra és kiéleltik szóval jobb, ha CSAK lőfegyverek vannak. Embereinkkel mozgogjunk a (térkép) befestett pontok felé, csoportban. A legelső bejáratnál feni, a csoportfőből nyíló folyosó kanyarulatába (huh!) végünk egy kiélelt gránátot, azután húzzunk el a hullát utána befolyjuk ki. A jobb felő csoport két tagja induljon feléle a folyosón — a jelölő ponthoz, ill. ellenséghez, ide is egy gránát kerüljön, a gránátossal szedjük fel a hullát fegyverrel. Talán többel mondanom sem kell, használjuk ki a fedezékeket és

mindig legyen kb. 20 maradék akció-pontunk! Ez a lepuszkázáshoz kell majd! FONTOS, hogy helyenként gázipalackokat láthatunk. Ez sokszor igen érdekes módon seghet — válem megesezt, hogy pár fickó ilyen közelében foglalt helyet, s röhegtek az én egyke pokomon, ugyanis má csak egy-két sorozatba tudtam neki, s mivel messze volt, el se találta őket..., de egy elvezet sugár beleszapodott az egyik ilyen palackba. A hatás fergőleges volt, a legeisebb gránát produkál ilyeneket! Peisze nem árt vilgázni, ugyanis ekkor a terep különbező pontjain is detonáció lópett fel, de senki se sérült meg az onyóim közül (az ellenséges kommandók pedig szépen néztek ki a lalón). Mit mondjak még, színvonalas, szerintem nagyon jól sikerült iésze a játéknak!

RESCUE FROM MINES

M három emberünkkel kell kiszabadtanunk egy bányából átalakított kőnőnből! Az ellenség mindegyiküket külön cellába helyezte, tavol egymástól! Ot emberünkkel 250 credits-ból szerelhetjük fel, de mindenképpen kell magunkkal vinni 3 db

EXPLOSIVE-t, vagyis robbanószer! Ez úgy használando, mint a gírel, CSAK sokkal nagyobb detonációt okoz, a cella pancelozott ajtaja ele kell elhelyezni, azután fedi zékbe vonulni, s máns szabad a lalsonk! Természetesen itt is vannak ellenségeink, szem szerint hal fegyveres ellen. A feladat nem olyan nehéz, használjuk ki a hosszú folyosókat, és vigyazzunk, mert keves a fedezék! Egyébként akkor is győzünk, ha lal-sainkat ugyan nem szabadítottuk ki, de mindenkit kinyitunk. Egy-két fontosabb tippet megemlítenék meg kiindulaskor rögtön menjünk jobbra egy emberünkkel, mögötte egy robbanószerrel rendelkező társ menjen Na, a harmas folyosó legfelso csatolójába menjünk elelünk ki egy gránátot, a következő kőben meg is jelenik kel mukso. Szadisták enre a feladatba egy pancelokló vizznak. Mit ne mondjak, NAGYON könnyu feladat, embereinket bőságesen felszerelhetjük, háman simán kaphatnak negyes páncelt, a többiek pedig hámmasul — esetleg fordítva. Ne felelsük ki a robbanószer, bel én mire előtem volna a foglyokat, addigra már egy ellenség se maradt, s vége...



PARADISE VALLEY

Ezzel a feladattal szíveskedtem logelsőre o legtrébbet, s be kettl vallanem, móg me sem tudom, hogy vágigjatszonem-e Ugyenis belenyűtem poénból o játékb, s lohun- geltam a karoktereket... azután nemsekára vége lett a játéknak, csak az volt a gyanús, hogy nem a szokásos max 100 pontot kap- tam, hanem pár millióval többet — később játszottam vele normálisan is, de meg mrdl g von egy-kei problémám Mindenestre mrdl ezt elkűldöm, talán már rög túl is lo- szet rejtél Nos, egy őserdei völgyet előlasztottk ldogen civilizacók. Ezeknek a vezetőkűk e SECTOR-ok, a labirintusukat az első részen láthatjuk, he játék közben behívjuk a SCANNER funkciót. Ido nem le- het egyszerűen bejenni, én is szíveskedtem a bejárat keresésével, míg megtaláltam a játék elején bal oldalt kell elhelyezni herco- seinkat. Tőlük jobbra la os növénycsomók, bekerek vannak Két helyen ezek közrelog- nek egy üres helyet, az ugyanugy nöz ki, mint a föld (GROUND) DE ERRE rámenve az informácós négyzettel, NEM is ki SEM MIT az 'Object'-ról a gép! Nos, ezek az át- járók, az útvesztő baloldali részéből vezet- nek. Bevettem, előtűri szíveskedtem on- nek keresésével, először omentem teljesen jobbra, őtvágva a csapattal az őserdőn — itt békászottk lények tömkelege logadtok, el- bástyáztam o csapatot a folyó bal szélere, o békák o jobb és jobb alsó részről jöttek — az elakulat o növények mógul lott rájuk rondason, de inó sekan voltak, a végén már nem is volt növényzet semelyk oldaton sem, de számuk nem logyott ki, ellenben nálam már sonkinek nem volt piusz tőtténye, a második os esetenként harmadik újratöltés után sem, szóval kompec lett tassen mindonkrnek Átvágtam a folyón is, de nem bírtam o baloldali részen sokáig megmaradni, negyven jól lőnek ezek a kls golymók! Egyébként o gép VENEMOUS SPLURGE néven emlegeti o drágákat... Na, szóval mind a hét és o hozzánt külön csatlakozó CORPORAL HANSEN-t is vrgyűk be o SECTOID-okhoz (ezek emolyen őgörszertű lények), de előtte valamelyik mozgékony figurával néddzünk

De a kb. bal felső sarokban lévő ládához, ott talalunk egy YARI! kék kulcsot, talán még jó lesz velamire?! Vrszatórtnék még a leggyorokor is, itt van **MS AUTO CANNON**, ebből szerezzünk egyet-kettőt, mert nagyon jó robbanótöltetes legyver, csak közelre ne használjuk és közben NE AKADJON SEMMI e tövedék útjába, mert a detonáció saját embereinket öli meg. Egyébként rde is kellenek a gránátok, meg emr jó legyver betetőz e 250 crds-ba, mindenesetre azt a néhány gránátot lássuk el **PUMP SHOT GUN**-nel és kivételosen tétlennyol is! Egyébként nem árt vigyázni e vizekben való átugazolással, ugyanis ezekben egy-két nyomott medvepotájú viziszőnyeg van torakban! Ne osz? Mit mondjak még, e két **SECTOID**-ot sikerült letapogatnem pár **MK-1**-es lövéssel, de elég erős pajzsuk van és nagyon erős legyverük, egyébként pedig nem lőnek olyan nagyon jól. Csek ott volt e probléma, hogy ulána NEM TUDTAM kijönni Innét. Próbálkoztam már mindennel, de a teleportok vrszatórte nem működnek és a bent talált bozart páncélozott ejtőt SEM tudtam kinyitni, ilyen van egyébként e folyó bal partjánál is, közel veszi körül mind a kettőt, nem robbantja fel ezeket az **AP75**-ös gránát, pedig itt az a legerősebb, nem használ semmit e talált kék kulcs, próbáltam **CORPORAL HANSEN** lényszerdját és titkos levét illt eszközt — **NO EFFECT**, még egy sorozat **MS-AUTO CANNON** robbanótöltetre sam! Szóval bentről nem tudok visszajutni, kint meg csek e folyónál tudok úgygödni e békák ollen — nem sokáig EZ VAN!

{Ex van, mi azért leközöfjük a Koós Miklós, balatonvilágosol olvasónk által küldött verziót is, ezután mindenki összeül össze, ahogy tudja! — CoVboy}

A pálya elején e ténfél bal oldalán helyezhetjük el embereinket. Császárú egy-két **AUTO CANNON**-t, és **MK 1**-est odnl nekik. A játéktér két részből áll, egyk a völgy, e másik pedig az alatta levő üregrendszer, ahova titkos lejáratokon keresztül lehet lejutni. A lejáratok általában nyolcs boker-csoportok (**BUSH**) középső üres nögyzetében, vagy a sziklafalak bemélyedésében

CoV 29/30/52

teljén eltalálnak, az eredményt nem is mondom. Kodvancem a **BATTLE DROID**, ez a legoroszabb, pontosan 10 és kb 20 színi páncéllal van! A fogycso külön szám, robbanótöltetes, olyan **MS AUTO-CANNON** féle, csak sokkal pontosabb! Nagyszerű, kezdünk is neki, mazo-gyuknak ajánlom rögtön a 7 nehézségi szintet. Tehát mindenkinek 0 páncél, **MS AUTO-CANNON**, **AP75 GRENADE** Kiugó-szként néhánynak plusz tőteny, másoknak **+AP75** és sok-sok **AP60**. A túsaság bizakodóan tekint a jövőbe kezdődik a játék. A robotok egy része és főként hang-súlyozom, hogy a **BATTLE DROID** a bal első sarokból indul. Ez a droid ezután át-megy a jobbra nyíló folyosón, és a lent ho-

lyiséget tiszteli meg, elkezd szétlőni a 10-központú bizgentyűket. Magyarán pái em-berrel, sok gránáttal húzzunk oda, a löbbi-keket adjuk lezlipusakésnek! Hmmm... ezzel a leledat lényege kimerült, **SORRY!**, de ennyi tippel lehet odni, a többi és tőként a robo-lok mozgási útvonalát lassan megszokjátok és menni fog! Lépésonkénti receptet sehol se odiam, az megolná a játék izgalmát!

WOTCHER! Akkor győzünk, ha negy robo-tot elodunk a roncsotélepek, sok robót nem mozog állandóan, de von 2 **PATROL**, 2 **CYBER DROID** egy **BLASTER** és **BATTLE DROID**. Neha különös dolog történik, engem például nem lőtt azért egy időm két lépésre levő szépség, a kis cuki

BLASTER (vagy **BATTLE?**)! Ajánlom ezt a játékot mindenkinek annak is, aki különben unja a stratégiát és egy **RPG**, **AD&D** játéktól kirohan a klaviatúra el! Na!am mostanában **PLUS/4**-en ez a **BEST**, a **KING** meg ilyesmi. Nem túl bu-nyolult, de megvan benne a stratégia szépsége és nem unalmas kifejezetten izgal-mos egy játék! Ezen a gepen nyugodtan lehet az első na-iom helyezési között **DISK**-en küzdelem-körében megérdemli a neki szerezni első helyezést **WOW!**

• Jahny of Jahny CrowE *", Budapest

DIGITAL BALL

Ez egy Digital ball leírás. Ha még nincs meg rakjátok be a plusz sarkokba(!), de ha már meglesse dobjátok ki. (Dehogy dob-juk, akkor állna a digitál ball — CoVboy) A program egyike a „lablontó” labdajate-koknak, szupi grafikával. Egyszerű pre-g-ram, de aki mégsem tud vele játszani an-nak itt a leírás:

Az irányítás:

Jobbra, balra kulcsozbillentyűt, labda eldobása 'run/stop' vagy 'shift', asztal rugdosása 'space'

A feliratok:

Level: fokozat, score: pontszám, ball: labdaink száma,

speed: labdánk sebessége, hit: asztal rugdosása (ha túl sok, leál-lunk, orgo váge a játéknak), time: sarak kinyitásának időszámlálója (lásd később)

A pálya:

A pálya két részből áll, felirattal és játé-kóról (most az utóbbi leírása jön). A já-téktér legalján vagyunk egy labda-patr személyében. A labdatunk: a labdát pol-logtatni amíg az a téglatömögöt bontja. A játéktér két oldalán két-két labdayelő van, ami sokszor megtárlja az embert. A bal oldali sarokban egy „kapuval” lezárt terület van, ami neha megnyílik egy idő-re. Ez a terület az úgynevezett sarak

Amikor a kapu megnyílik, egy számláló indul be a „tim” felírat alatt, és ha az 00-leleik, a kapu újra lezáródik és elzárja az utat. A sarakban különböző tárgyak szoktak lenni melyekhez ha hozzáérünk valamit aktivizálnak. Ezek a következők: Töglak a játéktér és miközben egy szeg-gotól téglafalról von segítségekppen bomba na vajon mire jó?, lives: egy plusz labdat ad, kártyajel: ha zöld színné odalagad hoz-zánk a labda, és mindig újra szervál-hatunk, ha barna színné, akkor vissza-rajko az addig lebontott leglakat. Na, akkor lassatok neki!

• Astorix, alias Makai Gabor, Tolmas

ROCKSTAR MANAGER

Imo egy ismert manager program leírása. Egy együttest kell menedzsolni, amely tet-szés szerint 1,2,3, vagy 4 tagu lehet. Mi a két kezdő managert alakítottuk. Előszó-ki kell választani a menedzselni kívánt sztár (sztárokat). A választásnál figyelembe kell venni a sztárok árát és hírnevüket (proovy = megszokott, lai out = megunt, outzigt = telelthető, brilliant = billions; amazig = szórakoztató, wild = vad). Egyértelmű, hogy az utolsó háromból valo-gassunk. Következő lépés a hangszeres kiválasz-tása. Ezek lehetnek újak, használtak, egyonhosználtak, de előtte mindenki ked-venc együttese nevet adhatja a csapatának. E válogatás és töltögetés után egy négy-pontos menübe kerülünk.

1. Gyakorlás: Ki kell választani, hogy hány napig gyakoroljon az együttes (max.5); 2. Fellejtés: Ha elhatároztuk, hogy titat-mas tudasunkkal másokat is elámitunk, ki kell választani, hogy hol lépünk szero-tett közönségünk elé

• Pubs = kocsmák (max. 200 belépő)
• Clubs = klubok (max. 500)
• Universities = egyetemek (max. 1500)
• Concert halls = koncert termek (max. 4000)
• Stadiums = stadionok (max. 10000)
Utána döntünk el, hogy hány napig ré-misztgessük az emberüket (2-7 nap) és hogy mennyit áruljuk a jegyeket (a leg-

jobb, 10-est választani!)

3. **HÍREK**: A „The Sun” újsággal megtud-holjuk a legfontosabb híreket. Pl. a sztár megtamodott egy riportert, megette a ko-csibát, meghalt, megtamadták az idege-nek, ez a menüpont teljesen fölösleges, csak az idő telik el.
4. **Ajándékozás**: Sztárunknak adhatunk valamilyen csekélyiséget. Színtlen semmi értelme. Nem jelenik semmilyen változást.
5. **Record** = levetel: Ha valamelyik hang-lomezvételeket forgalmazni akarja a zenén-kei, 3-5-10-15-20 %-os részesedést aján-latokat tesznek. Ha a 20 %-osat is vissza-utassuk akkor löbbszól nem hívnek! Ha elfogadjuk valamelyik ajánlatot, a menü-ben megjelenik a Record menüpont. Ki kell választani a stúdiót, ahol fel akarjuk venni remakművünket. Az egymás után felhangzó zörejekre vagy új nevet adunk, vagy elfogadjuk, amit a manager od. Ez-után több felvételt mér nem készíthetünk, a record helyett teleose lesz a menüben.
6. **Release** = kiadás: Először el kell dönté-nünk, hogy az összes számot kiadjuk (release album) vagy csak egy számot (release single); Az album kiadásánál meg kell adni a lemez nevét. Egy kis-lemez kiadásánál a kiadni kívánt szám kiválasztása után készíthetünk videofel-vételt a számról. A videofelvetelt tetszés szerinti töltözövel és helyen lehet elké-szíteni. A helyszín után azt kell

elönlent, hogy mitől szoljon a videoklip. Itt a horror-, szerelmi, autós üldözési je-fenőtől kezdve minden bodarságot meg-lalálunk. Ha mai kiadtunk egy reme-zt nem sokára telefonhívási kapunk, hogy valahol valaki mosolja a felvételeinket. Ekkor négy lehetőség van:
• Do nothing - nem csinálunk semmit
• Sue the Scun - bepereljük a +alót,
• Send the boys round - odiskulitunk pái kemény tit
• Buy the +—?)+’s out - megvesszük a kalóztól a felvételeket

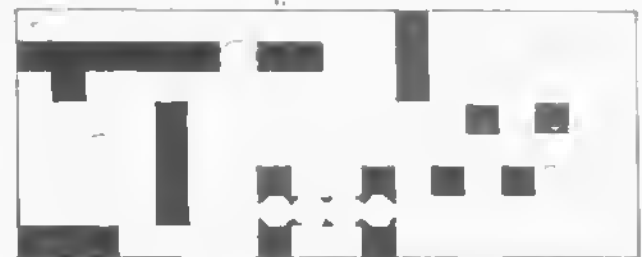
Neha vállalatok is fellírvnak hogy a mi ne-vünk alatt reklamozzák termékeiket. Ezt nem ördemes elfogadni, mert a termékek (Joka Cola, Lievie Jeans stb.) előbb-utobb elromlik s a mi hírnevünk károsodik (annyit meg nem ér az a 100 000 font)

A játék egy évig tart, s az alatt kell a slager-lista eleire kerülni. A slagerlisták minden vasárnap lejátszák az előző 10 számot. Olyan együttesek mint pl. Dross, ZZZ top Rani Shop Boys, The Whiplash Siders stb...

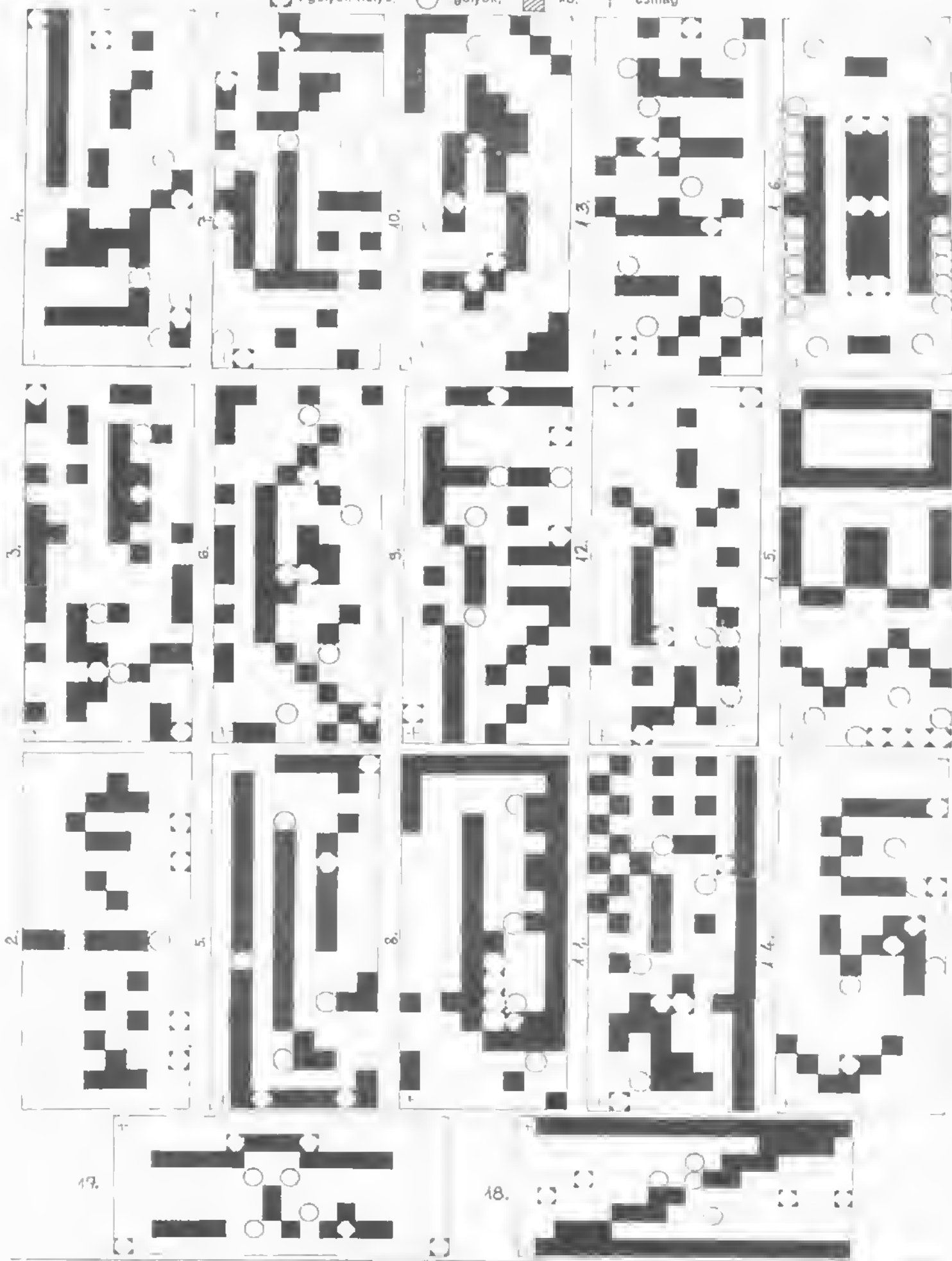
Egy ideig kellems szórakoztatni igit a játé-k, de utána megunja a játékos az unalmasan ismétlődő eseményekkel.

• Kozma Zsolt, Dross

CRATER+ térképek (Bárdos Imre, Borsodnádásd)



 golyók helye,
  golyók,
  kő,
 + csillag



Alpha Byte Kft.

Német-Magyar Csomagküldő Szolgálat

ÁRLISTA

C64/II. számítógép	12.900,-	PROFEX XT kártya	14.900,-
1541-II floppy drive	15.000,-	ATDNCE AT kártya 8 MHz	18.000,-
NORIS C64 mouse	2.300,-	ATONCE AT kártya 16 MHz	25.000,-
C64 magnó	2.000,-	Telefax modem (RS 232)	25.000,-
C64 géptakaró	650,-	2400 baud modem (RS 232)	14.990,-
QUICKSHOT II. Plus joystick	690,-	SoundBlaster II. Pro hangkártya	15.900,-
QUICKSHOT II. Turbo joystick	750,-	Mouse pad	250,-
Amiga 500 számítógép	39.000,-	14" monitorszűrő	1.300,-
Amiga 500+ számítógép	46.900,-	NONAME 5.25" DS/DD II. disk 10 db.	260,-
Amiga 600 számítógép	45.000,-	NDNAME 5.25" DS/HD II. disk 10 db.	450,-
C = COTV	86.000,-	PRDFEX 5.25" DS/DD II. disk 10 db.	350,-
TV modulátor	3.000,-	PROFEX 5.25" OS/IO II. disk 10 db.	690,-
PROFEX 5.25" külső drive	12.000,-	NONAME 3.5" DS/DD II. disk 10 db.	450,-
PROFEX 3.5" külső drive	8.900,-	NDNAME 3.5" DS/HD II. disk 10 db.	680,-
512K RAM bővítés	4.500,-	PROFEX 3.5" OS/DO II. disk 10 db.	650,-
NORIS Amiga mouse	2.300,-	PROFEX 3.5" OS/IO II. disk 10 db.	990,-
Action Replay Mk III. Cartridge	14.000,-	Lemeztartó 5.25" - 10 db.	220,-
Amiga géptakaró	850,-	Lemeztartó 5.25" - 100 db.	220,-
PC alaplapp 386 - 40 MHz	18.000,-	Lemeztartó 3.5" - 80 db	650,-

Figyelem! Az árak már tartalmazzák a 25%-os ÁFA-t is!

Minden termékünkre 6 hónap garanciát nyújtunk!

Rendelés levélben! Szállítás utánvétellel, a megrendeléstől számított 3 napon belül.

Az árak csak magánszemélyekre vonatkoznak!

Lehetőség van — igény szerint — a termékek személyes átvételére is.

Alpha Byte Kft.

1364 Bp-62, Pf.: 766.

Telefon: (06-1) 173-2008

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irasjeltek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irasjeltek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyekben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-ek) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

SOLO szedés (vestagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dótt betűkkel): 50 % felár; Keret 100 % felár

A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megtérülését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf. 363 1519

64 software

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es programok eladása kazettán, lemezen. Lemezes programok kazettás változatai. Deutsch Szabolcs, Zelakáros, Fő u 19 8749

• Karasem az alábbi programokat kazettán: Gilded Age, North & South, Pirates, Elvira III, F-16 Combat Pilot, Stealth Fighter, Falcon, Fighter Bomber jó verzióját, akár megvételre is. Írját! Cím: Czitra Zoltán, Miskolc, Kulich Gyula utca 2. 3/3 3529

• Ha nem kellene C64-re, lemezeire új programok, akkor fel se hívj. De ha igen, akkor még irhatsz is! Frankó Vitaly Békéscsaba, Andrássy 18/A 5600 Tel: (06-66) 28-242

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban télem, Bélyages borítékot illesztéssel! Szűcs Sándor, Jánosfalva, Pf.: 18. 6440

■ C64-re menedzser, üzleti, stratégiai, szöveges játékokat keresek megnőre, cseréire vagy eladásra. Meggyezünk! Írj! Minden megoldás érdekel! Dóczy Ferenc, Tatabánya, V Komáromi út 54. 4/2 2800

■ C64-en programcsere lemezen. Megvan: Oregon Wars, Centauri Alliance .. Keresem: Bard's Tale I-III, Treasures of the Savage Frontier, Ultima-k, egyéb RPG/kaland játékok. Fodor Gábor, Budapest, XI. Ulászló u 76 1113 Tel: 1866-317

■ C128/64 gépra programokat adok, vaszak cseréket. 10 000 programom van. Cím: Járóka László, Budapest, XIV. Adria sétány 6 I/II 2. 1148

■ C64 magnósok! Széles körű utantöltés programcsere! Cserealap 170 db. Nevem, címem és telefonszámom, Horváth Lajos, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10 8500. Tel: (06 89) 24 239.

■ C64 programok kazettán. Szuper árak, szuper kedvezményekkel. Első 10 megrendelőnek 50 %-os árengedményt edok. Rózsa Szabolcs, Pápa, Dózsa György út 14 8500

C64 programok! Pasztor Miklós, Tapolca, Simon I u 15 8300

■ C64 programok eladása kazettán! Super gyorsaság! Minden ötödik megrendelőm kap egy új kazettát! Varga Gergely Pápa, Kiss J u 2/B 8500

C64-es játékok és felhasználói programok lemezen!!! Adás vétel csere. Felbontott vagy valasztott lemezek kúldunk. Több ezernyi program a kínálat. Cím: YSOFT, Budapest, Pf. 229 1701

■ C64-re 300 lemezes válogatott program 1 lemez programmal együtt 65,- Ft. Erdődy János, Budapest, Nagyer u 15 1029 Tel: 176-8181

■ C64-es programok nagy választékban eladók! Inácz Lóránd, Budapest IV. Farkaserdő u 21 III/14 1046

■ C64-es játékokat nagy választékban! Gitta István, Miskolc, Janosi Ferenc 8 3/2 3531 Tel: (06-46) 384-454

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékiprogramok árondemánys egységcsomagok csak nálam! Megrendelém tözött lebruiat 5-én újból kisorsolok 2 számúyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos**, Pépa, Vajda Péter ktp. 45. III/10. 8500 Tel. (06-89) 24-239

• C64-re szuper programokat és hardware-et elcserelek (sok utánjónás program) A csere tárgya lehet Disc-Box, lápegység, HD lamaz. Mas megoldás is érdekel! Vennék AT konfigurációt (1-2 éves) Válaszboríték NEM kell!!! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőlcsey F 7 X/1. 3524

• C64-es programok eladók kazettán, kazettával együtt csak 380,- Ft-ért 35 felfelkzetta. Lemezes játékok, felhasznált programok, 140,- Ft lemezzel együtt Válaszborítékot listát küldök 2500 program **Orsai János**, Telabánya II Rét út 32. IV/3. 2800

• Keresem C64-ra az EXILE nevű program leírását, leírkapát Cserébe programot (Elvira Lords, Supremacy, Addams Family, Soul Crystal), vagy pénzt adok **Sike Ferenc**, Ormosbánya, Ady Endre út 16. 3743

• C64-es programok cseréje, elndása SWAP contact! **Tenoe Krisztián/Rapper**, Budapest, XX. Kossuth L 36. V/59. 1204 ISCH Crew!

• 576-ban megjelenő és egyéb C64-es programok cseréje, eladása. Lehetőleg olcsó áron! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749

C64 magnósok! Ezuton ardesnem megrendelímat, hogy a november 5-i sorolás 2 nyitása: Bőghe József, Békés-csaba és Poczkó László, Miskolc **Horváth Lajos**, Pépa, Vajda Péter ktp. 45. III/10. 8500 Tel. (06-89) 24-239

• C64 programcserél Mindegy, hány programod van, csak sok legyen! Írj! Minden felvélre válaszolok! Lila, válaszboríték! **Luxi (Shadow of the Night)**, Debrecen, Veres Péter út 31. 4033

• 64-es kazettások! Új CLUB alakult! A legújabb játékokhoz juthatsz hozzát! Válaszborítékot tájékoztatlak! Írjálak!!! A cím, ahol érdeklődhatsz: **Patrovics Zoltán** Veresegyház, Hársta út 1. 2112

• 576-ban megjelenő és egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749 Tel. (06-93) 18-481

Há! gajsz! Here is the disk news to 64 magyar nyelvű lemezűség, with szűpör muzik & pikcsör, Kuldj egy lemez 30 forintot ballyggal, ingyen rávesszük **Ferőg Imre** Jerry, Budapest, IV. Külső Szilágyi út 20. 1046

• 64-es lemezesek! Programokat legolcsóbban írom! Betyeges borítékot listát küld **Fekete Róbert**, Budapest, Szűcs utca 46. 1208

• Utánjónás programok 70,- Ft-ért megrendelhetők C64-re, csak kazettára. A listából pár program: *Vendetta, Creatures 1,2* Válaszborítékot listát küldök Cím: **Nyáste János**, Budapest, Virág út 29. X/59. 1042

• C64 kazettán olcsó programokat adok. Vessz: **Tózsér Csongor**, Szekszárd, Landler Jenő út 9/B. III/18. 7100

64 hardware

• Action Replay Mr V, VI, VII C64-re eladók! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőlcsey F 7 X/1. 3524

• C64/II + 1541/II floppy + 80 db lemez + magnó + 7 kazetta + 3 db joy + hangdigitálizáló (szoftverrel) + PLOFI cartridge (resetgombos) + szakkönyvek, újságok aladók egyben: 22.900,- Ft-ért Cím: **Szabó László**, Szilkező, Poprád út 3. 3800

• Eladó egy ellg használt C64 + 1530 datasette + 2 db. joy + Final III Cartridge leírással 21.000,- Ft-ért Cím: **Gál Bende-guz**, Budapest, XI. Tétényi út 32/B. 1115. Tel.: (munkaidőben) 1760-844/580 mellék

• Eladó C64 + 1541/II floppy drive + magnó + joy + 100 db lemez + 10 db kezetta + reset + kézikönyvek 25.000,- Ft-ért Érdeklődni: **Varga József**, Otyór, Bathányi tér 23. 9022

• Eladó C64/II, 1541 floppy/II, 1530 magnó, 2 joystick, lemeztartó. Sok kazetta és lemez ringalóg szuper programmal *Street Rod, Creatures, North&South* + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért **Szabolcs György**, Budapest, III. Kerék út 26. 1035 Tel.: 1685-983

• Srácok! Legolcsóbban C64-es konfigurációt C64 alapgép + 1541-es floppy 1/2 éves, igen jó állapotban, szervizben ellátó-rizva Csak 22.000,- Ft. Ráadás: Mikrokapcsolós joy + 50 db lemez játékokkal + leírás minden játékomhoz. Délután érdeklődni Cím: **Szabolcs Zita**, Budapest, XXI. Vénusz út 27. F/4. 1214

• Eladó egy 1,5 éves C64/II, 1541/II-es floppy drive, magnó, 2 joy, 50 lemez, tartó, szakirodalom. Irányár: 25 ezer forint! Tel. Bp. 227-1622 (**Szombathely Pál**)

• Commodore 64/II + datasette + 1541/II floppy + 35 kazetta, ebből 5 gyári + 100 lemez + könyvek. Irányár: 39.999,- Ft. Cím: **Bognár Tibor**, Budapest, IV. Elzsbébet utca 32. 1043 Tel.: 1895-094

• Eladó egy C64 CII, 1541-es drive, 1351 magnó, 2 joy, lemezek, kazetták, resetgomb, portábelek — 30.000,- Ft körül. Egy Videoton TV játék, 3-4 ezer körül. Jó állapotban. Keresek használt Amiga 500-al (csak gép + hálózati kábel) 32.000,- Ft körül. **Matat Zoltán**, Zalaegerszeg, Vízisparat út 31. III/23. 8900

Eladó egy C128D (baopított floppy-val) számítógép + PHILIPS monochrome monitor + 2 joystick + egy teljesen új COMMODORE magnó + 30 db. lemez C64-es programokkal + 5 db. lemez C128-re felhasználó programokkal + szakkönyvek + SINCLAIR ZX Spectrum 48 KB RAM számítógép + INTERFACE 2 + egy csomó játékprogram + szakkönyvek, akár külön is. Árjénleteteket kérek! Cím: **Réktor Árpád**, Dunaújváros, Öreghegyi út 27. 2400. Tel.: (06-25) 13-012 (7-16 óráig)

• Sürgősen eladó C64 + Blue Chip floppy + 3 joystick (1 infra) + sok játék, ures lemezek és szakirodalom. Ár: 25.000,- Ft. Cím: **Szardai Jácint** Vac, Törökhegyi út 13. 2600

• C64 infra joystick reális áron eladó **Horváth Lajos**, Pépa Vajda Péter ktp. 45. III/10. 8500 Tel.: (06-89) 24-239

• Eladó egy C64 + 1541/II-es floppy drive + magnó + 3 vagy 2 joy + 16 db lemez + 17 kazetta + szakirodalom. Árjénleteteket kérek az esti órákban **Ravócz Kálmán** Vac, Báthori utca 21. 2600 Tel.: 12-062

Eladó 1 éves C64, 1541/II floppy, 200 lemez játékokkal, 3 joystick, Final 3, MPS-803 nyomtató, könyvek. Lehetőleg egyben, esetleg külön is. Érdeklődni 3-5-ig, az 1344-709 Bp-i telefonon, vagy levélben: **Gödör Zoltán**, Budapest, VIII. Nagyfüves út 2/B. 1084

• C64/II, + 1541/II + datasette + 100 db lemez (felfel) + 2 db 50-es Diskbox + 25 kazetta + turbókártya + 2 joy + összes CoV + 576 KByte + könyvek: 35.000,- Ft. **Barna György**, Miskolc, Tizashonvód út 20. 1/6. 3525 Tel. 324-367

• Seikosha 180VC típusú nyomtatómal C64-hez sürgősen eladom. Árjénleteteket a következő címre várak **Péterty Áron**, Budapest, XII. Gyöngyvillag út 12. 1125

• C64/II + 1541/II + Action Replay Mr VII + magyar nyelvű leírás + Enhancement Disk-ek + Datasette + 30 programokkal felfelkzetta + 200 játékokkal felfelkzetta + CoV + 576 KByte összes száma + Cracker iró dalom + felhasználó programozáshoz való könyvek. Az egész egy Amigára cserél-ném ez a legjobb irányár 42.000,- Ft. **Nagy György** (44 crew) Miskolc, Ady Endre út 11. 3397

• Eladó egy C64/II-es alapgép, 1541/II floppy drive, Action Plus cartridge, MAUS, és 2 db. Joyelick, valamint kb. 100 db. lemez programokkal + GEOS segédprogram, csak együtt. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Bárcas Péter**, Balatonboglár, Szentmihályi út 3. 8630. Tel.: (06-85) 51-261. (agóez nap)

• Eladó C64/II + 1541/II floppy drive sürgősen 18.000,- Ft-ért. Adok plusztan 200 lemezt (5.000,-ért), egy cartridge-t (500,-ért) **Fodor Miklós**, Budapest III. Szőlő köz 10. III/7. 1032

• Sürgősen eladó C64 + 1581 floppy drive + magnó + 3 joy + kazetták + 17 db lemez + lemeztartó 26.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Lakatos András**, Miskolc, Csarmely út 85. 3525 Tel. (06-46) 356-708

• C64 + 1541/II + magnó + joyok + szakirodalom eladó **Murányi József** Miskolc, Jegyesor 27. 3400 Tel. (06-40) 11-155

• Eladó C64 (SpeedDOS, Resetgomb) + 1541/II floppy (SpeedDOS hárommalas irósvodetmi kapcsoló) + 170 db lemez + 2 db lemeztartóval + magnó + 25 db kazetta (11 db. gyári) + 3 db joy + tartozékok + szakirodalom. Ár: 35.000,- Ft. Cím: **Meyer László**, Hegyeshalom, Iskola út 9222

• Eladó külön is: C64/2 (7.990,-), új floppy (10.990,-), monitor (4.990,-), szakirodalom, 100 lemez tall játékokkal (3.990,-), együtt csak 25.990,-! **Bodogh Attila**, Telabánya II, Dózsa György út 59. 2.lph. 4/3. 2800. Tel.: (06-34) 37-279

• C64-hez bővíthető kártyák 800-1600 Ft. Final Cartridge III, 3000 Ft, epromegát 2100 Ft. Válaszborítékot részletes ismertető **MIKROKLUB** Várpalota, Pt. 65. 8100

• Eladó C64/II + 1541/II floppy + RESET + 2 db. magnó + FINAL III cartridge + 3 darab mikrokapcsolós joystick + 120 darab lemez + 40 darab kazetta + kb 4000 program + Commodore Világ 1-24-ig + Computer Mánia 1 és 5 + BASIC könyv + lemeztartó. Ár: 45.000,- Ft. Cím: **Balla-bás István**, Sütő, Liget út 20. 2543

• Hibes, de javítható C64-es alapgépem, magnó nélkül, szuper programmal + joystickkal, magnóval rendelkező, jo Plus/4-esre cserélhető. Minden megoldás érdekel **Demeter János**, Márczfa, Ifjúság út 2. 4700 Tel. (06-44) 13.766

• Eladó egy C64/II + 1541/II floppy + 50 lemez lemeztartóval + PHILIPS monitor + magnó + 2 micro joystick. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Peták István**, Szombathely, Kodály Z út 26. 9700 Tel. 25-543

• Commodore 64 + Reset + 1541/II floppy + dupla magnó + cartridge + 2 joy + 80 db lemez + lemeztartó + könyvek + kazetták + lemeztartó eladó. Ár: 24.000,- Ft. Cím: **Balcsi Ármoe** Városmány II, Bem József út 6. 4803

• C64 eladó! Részegység 1541 disc drive, 100 db programlemez a legújabb játékiprogramokkal. Magnó 3 db. kazettával, 1 db. joystick, 1 db. jó állapotban lévő ORION televízió. Ár: 40.000,- Ft. Érdeklődni lehet levélben, vagy személyesen a délutáni órákban **Horváth István** Vac, Széchenyi utca 21. 2600

Eladó: Jó állapotban lévő 1541/II floppy 12.000,- Ft 50 db lemez 3.000,- Ft. Összesen: 15.000,- Ft. Cím: Kocz Ádám, Tiszafüred, Húszólos út 49 5350. Tel.: (06-59) 52-856

• Eladó egy 5 éves C64 + 1541-es floppy + magnó + 2 joystick, cartridge, 70 lemez + kazetták. Irányár: 25.000,- Ft. Koppányi Zolt, Budapest, XIV Stoltánia út 37 1143. Tel.: 25-26-095

• Eladó egy Commodore 1802-es színes monitor. A készülék alig használt, garanciális. Irányár: 22.000,- Ft. Érdeklődni lehet: Dúba Róbert, Budapest, XX. Barkonyi sötány 7, V/34 Munkahelyi tel.: 1-311-921

• Eladó 2 db. C64 datasette (együk alig használt), 10 db kazetta: 5.000,- Ft-ért, külön is. Magnók 1.500—2.000, kazetták: 2.200,- Ft. Másolásra kiválóan alkalmas. Tokár Tibor, Szendrő, Nagyalomás út 25 3752

• Olcsón eladó C128 + 1541C floppy drive + magnó. O lemezek O kazetták. Érdeklődni lehet: Vitéz Krisztián, Monori, Kossuth Lú 54. 2200

• Eladó egy C64, hibás (a cassette port nem jó, de drive-val kiválóan megy). Ára emiatt csupán 5.000,- Ft. Címem: Oortva Zoltán, Budapest, XIV Ungvári utca 52/A 1142

Amiga

• Amiga programok csereje, eladása. SWAP contact: Tancs Krisztián/Rapper, Budapest, XX Kossuth L36 V/59 1204 ISCH Crew!

Szeretnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. KÖNYAR, Szolnok, Pf.: 39. 5005

• Eladó egy Amiga 500-as, Action Replay 2-es, 150 lemezzel, leírásokkal, újságokkal. Olcsón, Cím: Sas Sándor, Szilhalom, Hunyadi u. 105. 3377

• Eladó: (1 éves) Amiga 500 + 512 kByte bővítő (órával, kapcsolóval) + Commodore 1084S monitor (színes, sztereo) + lemezek + 2 db joystick + szakkönyvek + Cserházi Miklós, Budapest, II Keleti Károly u. 43 1024. Tel.: 1356-386

• Helló Amigások! Keresem a Lucasfilm eddigi filmeket (a Monkey Island III kivételével), továbbá a Chaos Engine, Coder — PayOff, Heimdall és Heart of China című stufokkat. Ezekért más stufokat adnék! Ne csú! Cím: Steiner Balázs, Budapest, XXII Rózsa R. u. 28 1221

• Eladó egy fél éves Amiga 500 (38.000,- Ft), 512K órával bővítő (Telmex, 4.000,- Ft), TV-modulátor (2.500,- Ft), ROCTEC 3,5A külső drive (9.500,- Ft), 200 lemez játékokkal (50,- Ft/db, kérésre lista), 100-as lemeztartó (500,- Ft), 14" színes TV (22.000,- Ft). Benkő Ákos, Budapest, III. Pablo Neruda u. 8. IV/18. 1039. Tel.: 1801-484 (du 6-7 óráig)

• Hiholetlen! Eladó egy garanciális Amiga 500 (V1.3) 37.000,- Ft-ért, lemezek: 50-75 Ft-os áron, TV-modulátor 3.000,- Ft-ért, egér 1.500,- Ft-ért, színes TV 11.000,- Ft-ért. Prohászka Gábor, Győr, Benzúr u. 1/A. 9021

Amigára meglévő lemezeimel programmal együtt eladom (3,5"). Cím: Pécsi Csaba, Paráds, Kossuth út 268. 3240

• Eladó egy Amiga 500, V1.3-as 1M Chip/Fast átkapcsolóval, filter-, halt-, bootselect-, hidegreset-kapcsolók beápolva 1 éves, csak 35.000,- Ft-ért. Dalos Tibor, Pécs, Bartók M. u. 3. VII/2. 7030. Tel.: (06-75) 18-644 (munkaidőben)

• Amiga programok eladók: 10,- Ft/db. Válaszborítékért listát küldök. Bogár József Zolt, Budapest, XVIII. Széchenyi 28 1183

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u. 9 1053. Tel.: 137-3113

• Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor, 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer Ft-ért. Valamint 5,25" külső drive, video- és hangdigitizáló eladó. Cím: Németh Ferenc, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

• Amiga 500-hoz memóriabővítő 11.900,- Ft, Action Replay III. 7.900,- Ft, ezenkívül sokféle kiegészítő a legolcsóbban. Cím: OERKO, Budapest, Pf. 701/679 1399

Original, garanciális AMIGA 500 — 39.000,- Ft-ért? IGEEEN! AKI nem hiszi, járjon utána ezen a címen: OIOA-LIGA, Sopron, Pf. 263 9400

• Eladó egy Amiga 500 2 MB RAM-mal + 3,5" külső drive + Philips 8833/II színes monitor + Star LC 200 színes nyomtató. Kovács István, Tel. Bp. 178-4431

• Színvonalas SWAP Amigán! Főleg demo, de játékok is! JABY, Miskolc, Szabadsághegy u. 4 3529

• Amiga 500-as számítógép TV-modulátorral eladó 35.000,- Ft-ért. Cím: Oravacz Átila, Budapest, XI. Irinyi J. u. 42. 1117 1609-es szába Telefon 1665-422/46-as mellék

• Eladó egy Amiga 500 V1.3: 37.000,- Ft-ért; 0,5 MB bővítő: 3.900,- Ft-ért; TV-modulátor 2.200,- Ft-ért, Analóg joy 1.500,- Ft-ért, Mikrokapcsolás joy 500,- Ft-ért, Lemezek tele programmal: SONY 20 db. — 1.400,- Ft-ért; 3M 10 db. — 800,- Ft-ért, No-Nemo. 45,- Ft/db áron, vagy a 100 lemez együtt, 4.900,- Ft-ért, újságok, szakkönyvek, CoV, 576, CM, AM, Nagy Amiga könyv, 1001 Amiga, DOS és BASIC könyv. Ez mind együtt 47.000,- Ft. Cím: Horváth Béla, Budapest, XXII. Mátra u. 7 1224

• Új, alig használt AMIGA 500 Plus eladó TV-modulátorral, valamint 30 db. lemezzel (SUPER játékok), Ára: 53.000,- Ft. Cím: Tóth Péter, Kocskeméi, Március 15 u. 9 1/4 Tel.: (06-76) 347-526

• Egyedülálló szolgáltatások • ZYMOSIS-tól Amiga zenék, dombok, játékok, audio- és videokazetták! Válaszborítékért lementetelt küldünk! Cím: ZYMOSIS Software, Verőcs, Asztalos János u. 8/B. 2621

• Eladó egy Amiga 500-as (V1.3) modulátorral, 1 MB-os bővítővel, joystickkal, 50 db lemezzel, 1) programokkal, irányár: 50.000,- Ft. Cím: Sándor Szabolcs, Hatvan, Horváth M. út 23. III/11a. 3000. Tel.: (06-38) 11-046

• Eladó egy megkímélt Amiga 500-as, PHILIPS monitorral, külső meghajtóval, memóriabővítővel, jutányos áron, részletek is! Bérczy József, Lajosmizse, Dózsa György út 64. 6050. Tel.: (06-76) 356-771

• Eladó Amiga 500, 512 K-a memóriabővítő + 1 db. 3,5"-os külső drive + 150 lemez programokkal. Részletfizetési lehetőségg! Érdeklődni az előbbi címen: Jancsán Ferenc, Békéscsaba, Lencsési út 8. 5600

• Amiga 500 + RF modulátor eladó 40.000,- Ft-ért. Commodore 1010-es 3,5"-os drive 8.500,- Ft-ért. Ha az Amigát, a TV modulátort és a drive-ot is megveszed, együtt csak 48.000,- Ft + 10 db. lemez ajándék. Cím: Tóth Károly, Sopron, Hid. utca 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191. FAX. nincs, TELEX: nincs.

• Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! A-BOX, 1399 Budapest, Pf.: 701/783

• Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbőlyegzett borítékért listát küldök. Lavricsk András, Budapest, IV. Bocskay út 21 1043

• Amiga szuper programok másolása (25,- Ft, lemezzel együtt: NONAME 69,- Ft, SONY FUTURE 89,- Ft. Kalász Ádám, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7 VIII/75 1033 Tel. 187-0360

• Amiga programokat nagy választékkal cserelek, esetleg eladok. Ferenczy György, Budapest, VIII. Baross utca 4 1088. Tel.: 1381-822

• Eladó egy 3 hónapos Amiga 500 (43.000,-), 512 KB-os bővítő (4.000,-), 3,5" külső drive (11.000,-), TV modulátor (3.500,-), 170 db 3,5" lemez programokkal (65,- Ft/db), 2 joy (1.000,-), Mouse pad (500,-) + szakkönyvekkel együtt csak 70.000 Ft-ért!! Továbbá 576 KByte összes száma CoV összes száma GURU 1-5-ig (1800 1000, 800) AKI egyben megveszeli a gépet és az újságot ajándékba kap Mikló V. tég 42 számot is. Takács József, Kiskunlacháza, Bocskai u. 12. 2340

• Eladó Amiga 500, bővítővel (kapcsolós órával), TV modulátorral, 130 lemezzel, programmal, 2 lemeztartó dobozzal, joy pad egérrel, szakkönyvekkel. Az árt megogyezes szerint! Cím: Szóke Ákos, Budapest, IV. Berda 30 VI/38 1043 Tel. 1694-681

• Amiga 500-as eladó, PHILIPS monitorral, külső meghajtóval, memóriabővítővel jutányos áron, részletek is! Bérczy József, Lajosmizse, Dózsa György út 64. 6050. Tel. (06-76) 356-771

12" színes monitor (AMIGA) 14.000 Ft. 14" VGA színes monitor (IBM) 20.000,- Ft. MONOCHROME monitor (AMIGA, IBM, C64, +4 stb.) 3.500,- Ft. 26" színes monitor (AMIGA, IBM CGA, C64, VIDEO stb.) 23.000,- Ft. Cím: Nagy Norbert, Gyöngyös, Bathlen Gábor 10/2. II/15 3200 Tel. (06-37) 16-261

• Eladó egy A520 TV modulátor (3.000,- Ft), original 621-es (629-es) (telefonhoz is jó) festékkazeták Amigan programcsere eladás, nyomtatás (A/4) Utóbbi 2, 15,- Ft/db. Kálmán Péter, Szolnok, Kantori utca 2 5000. Tel. (06-56) 344-729

PC

• IBM PC-hez COVOX hangmodul 750 Ft. epimögöl 7500,- Ft. Válaszborítékért részletes ismertetőt. MIKROKLUB, Vaspala, Pf. 65 8100

• IBM programokat cserelek! Listát kérek, és küldök. Cím: Németh Ferenc, Budapest XVIII. Nagyenyed u. 8/A 1182

• Programcsere PC-nl. Cserelap: 250 MB listát kérek, ha lehet, lemezen. Minden e-dakel, de kezdők kíméljenek. Cím: Lohoczky Patar, Bék, Hősök tere 12 2653

• Helló PC-sok! Keresem a Civilization, Gateway Corporation, Wing Commander II, Spellcasting 201, Sim Ant, Space Ace II, Indiana Jones 4 — The Fate of Atlantis és a Treasures of the Savage Frontier c. programokat. Címem: Garai Zoltan, Gádoros Madách u. 7 5932

• Hi PC Guy!!! Ha olcsón akarsz programokhoz jutni, íj a következő címre: Gyórf István, Komárom, Jókai tér 2. 2900. (600 MB friss stuf)

• Hi PC Guy!! Olcsón eladó egy 43 MB-os Microscience Winchestet (13.000,- Ft) alig használt állapotban, tele új stufokkal. Érdeklődni lehet telefonon a (06-34) 43-336 számon, vagy levelben. Kantor Zolt, Komárom, Táncaica u. 25 2900

• PC-s programok nagy választékban eladók! Ihász Lőránd, Budapest, IV. Farkas, erdő u. 21. III/14. 1046

- PC/AT programcsere. Listát és felbérlyegzett választókat kérlek. Keresem a Storm Across In Europe-t és a Pirates-t! Simon Zoltán, Budapest, XIII. Visegrádi u. 60. 1132
- IBM AT számítógépet Amiga 500-ra, vagy 500+ gépre cserélném! Cím: Jankovich Adam, Esztergom, Deák Ferenc u. 37. 2500. Tel.: (06-33) 12-222

IBM programok széles választékban kaphatók Dikó István, Budapest, V. Veres Péter u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

- Sürgősen eladó egy IBM XT 640 KB, 20 MByte Winchester, beépített lemezegység, Samsung fekete-sárga monochrome monitor, billentyűzet, 5.00 DOS, programok Irányár 37.000,- Ft Cím: Faddi István, Kiskunhalas, Kintizi Pál u. 18. 6400
- IBM PC-hez Hercules Monochrome monitor eladó. Irányár, 5.000,- Ft. Érdeklődni: Gárcsár Balázs, Zalaegerszeg, Hegyalja út 34. 8900. Tel.: (06-92) 17-318
- PC/AT programcsere, listát kérek! Tappasztó István, Mezőhegyes, Kőlcsey u. 13. 5920

Egy komplett AT-286-os számítógépet nyerhet Válaszbörítékért tájékoztatást küldök! Zemen László, Budapest, XVI. Ottó út 16. 1164

- PC-n programcsere! Megyan, S.O.T.M.I., PQ2, Codename Iceman, EOB, Street Rod II, F15 II., F 19, Populous, Life & Death stb. Lemezzel nem táplálkozom! Listát kérek és küldök! Párcel Szabolcs, Nagy-cserkesz, Lenin út 7. 4445
- IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! A-BOX, 1399 Budapest, Pf.: 701/763
- Szeretnék egy jó állapotban lévő PC/XT-t (+ Hercules monitor, mikrokapcsolás billentyűzet, joystick, programok) reális áron? Igen? Akkor hívj tel, vagy íj hamor! Cím: Hídvégi Csaba, Salgótarján, Nyírlácska út 8. 3104. Tel.: (06-32) 16-852 (délután)
- IBM programokat nagy választékból cserelek, esetleg eladok. Ferenczy György, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.
- PC/AT programcsere és eladás. Elsősorban a stratégiai és szimulációt kedvelők jelentkezését várom! Felbérlyegzett választókat kérlek, Cím: Takács József, Erdilget, Cserehely u. 18. 2030.
- IBM AT-ra a legújabb programok, széles választékban, olcsón (40,- Ft/disk) eladók. Listát választókat ellenében küldök, Cím: Paczár Gábor, Nyíregyháza, Toldi út 60. 3/26. 4400. Tel.: (06-42) 13-914
- Originál hangkétyék egy év garanciával SoundBlaster 2.0: 14.380,- Ft-ért, AdLib: 7.400,- Ft-ért. Tel.: (06-1) 147-1167 (Frank Tamás)

- Játék- és felhasználói programcsere PC-gépen (386, SVGA). Küldhetsz 5.25"-os és 3.5"-os adathordozót is. Főleg RPG, kaland és stratégiai játékok érdekelnek. Válaszbörítéket kérek, Cím: Szabó Zoltán, Budapest, Kőrösi Csoma út 18-20. III/41. 1102.
- Programcsere PC-n! Pl.: Dune, Epic, Civilization, Larry V., Gods, Cadaver, FS4, Supremacy, Beholder 2 stb. Kérésük a Bird's Tale Constr. Kit-et! Cím: Kortész Zoltán, Békés, Új u. 6. 5630 és Goeztolya Gábor, Békés, Kőrösi Csoma út 5/4. 5630.
- Eladó egy új 286/20 AT, CVGA 1240x768, 40 HDD, 12 FLD, 55 ezerért. +++ AT programok cseréje. Listát bérlyeggel ellátott VB ellenében küldök Cím: Paczár Tibor, Nyíregyháza, Toldi út 60. 3/26. 4400. Tel.: (06-42) 13-914.
- IBM PC programok nagy választékban olcsón eladók! Szabó Attila, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144, vagy tel.: 1406-126.
- IBM AT-ra a legújabb programok olcsón eladók! Válaszbörítékért listát küldök, Cím: Kávcsa János, Soltvadkert, Vadnyár u. 67. 6230

12" színes monitor (AMIGA): 14.000,- Ft. 14" VGA színes monitor (IBM): 20.000,- Ft. MONOCHROME monitor (AMIGA, IBM, C64, + 4 stb.): 3.500,- Ft. 26" színes monitor (AMIGA, IBM CGA, C64, VIDEO stb.): 23.000,- Ft. Cím: Nagy Norbert, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. II/15. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

- XT, AT programok az országban a legolcsóbban kaphatók! Kérésre listát küldünk. Haár László, 1133 Budapest, Dráva utca 11. Tel.: 1732-008.

Plusz és társai

- Plus/4-es, C16-os színvonalas programok olcsón eladók, '91-'92-es hatalmas választék, Lemezen, kazettán, Minőség, megbízhatóság. Válaszbörítékért listát küldök Tlaočík Tamás, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100
- Plus/4-es programok nagy választékban eladók! Ihász Lőránd, Budapest, IV. Farkasrét u. 21. III/14. 1046
- C+4-hez új, japán 1551-es floppy drive eladók! 9.800,- Ft! Cím: Hosszú Kálmán, Eger, Szabó Sándor u. 9. 3300
- Commodore Plus/4, 1570-es floppy-val olcsón eladó, vagy külön-külön is. Adok hozzá még 30 db. kazettát és 80 db. lemezt is, toll 91-92-es programokkal. Jakab Zoltán, Eger, Rákóczi út 21. 3300. Tel.: (06-36) 325-876.
- Eladó C+4 + magnó + 250 játékprogram + 2 joystick + szakkönyvek. Irányár: 18.000,- Ft. Juhász Lajos, Nagykőrös, Ceglédi út 22. III/25. 2750

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók 91-92-es Hatalmas választék. Lemezen, kazettán Minőség, megbízhatóság! Válaszbörítékért küldök listát Tlaočík Tamás, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100
- Eladó egy keveset használt C+4, 1551-es floppy, 100 db. lemez (kb. 900 program), lemeztartó doboz, 2 joy, szakkönyvek 23.000,- Ft-ért Balogh Sándor, Veszprém, Jutasi u. 67/A. II/2. 8200
- Színvonalas programcsere és eladás választókat ellenében küldök Varga Balázs, Kapuvár, Földvár u. 5. 9330
- Eladó egy 64 KB-os C16-os + 1541/II drive + magnó + 2 joystick + 42 lemez + 10 kazetta + szakkönyvek, újságok Ar megfigyelés szerint Cím: János Tamás, Nagykanizsa, Babócsay u. 29. 8800. Tel.: (06-93) 12-466.
- Eladó egy C+4, 1551-es drive, magnó, 2 joy, 50 kazetta, 20 doboz lemez, több mint 3000 programmal, szakkönyvek, leírások, lehetőleg egyben 27.000,- Ft-ért Fekete Zoltán, Kiszárda, Homokos u. 2/B. 4600. Tel.: (06-42) 60-322/688

Egyéb

- C64 magnószok Irigylem! GAMESAVE CLUB indult! Válaszbörítékért tájékoztatást küldök! Marosfalvi Zoltán, Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. 8800
- Figyelem! Megalkult a „Microprose and Formula Boys” nevű klub. Minden kérdésre válaszolunk, ami a MICROPROSE cégre és (de) főként a Formula-es programokra vonatkozik Cím: Microprose and Formula One Boys — Andrej Kovács Milan the Boss, Budapest, XVI. Kerepesi út 176. 1163.
- Enterprise számítógép beépített joystickkal, magnóval, játékprogramokkal eladó (garanciális). Irányár, 11.000,- Ft. Erdőkőd-nr. Kálmán Zoltán, Üllés, Felszabadulás u. 88. 6794
- Spectromosok! Segítség! Akinek megvan a Bird's Tale I. és/vagy II. írfon! Az sem baj, ha egyből küldöd a kazettát! Hozzáteszem, hogy visszaküldöm. Spectrum Emulátor 64-re szívesen adok! Poltyák Sándor, Kecskemét, Dózsa György út 33. F/1. 6000
- MISKOLCI AKI Vár benneteket az Amiga-C64 Club az Ady Endre Művelődési Házban (Díósgyőr)! Minden pénteken 3-7 óráig, NON-STOP programcsere! Gyere el TE is!
- Egyedülálló alkalom! STAR nyomtatók garanciális magyarosítása 2.800,- Ft-ért (karaktáriszettek stb.) Tel.: (06-1) 147-1167 (Frank Tamás)
- Eladó egy Sinclair ZX Spectrum 48K és egy 128 K-es is + kazetták + magnók + szakkönyvek + joystick Horváth László, Budapest, IV. Deák Ferenc u. 55. VIII/24. 1041

Végre itt az OTHIS Amiga részlege, a ZYMOSIS Software! Az országban egyedülálló képes katalógust küldünk 30,- Ft-os bérlyeg ellenében! Olcsó árak, kedvezmények!

ZYMOSIS Software
Vöröcs, Asztalos János u. 8/B. 2621

Olcsó árak, meglepetések, kedvező klubtagság az OTHIS C-64-es részlegénél! 50,- Ft-ért az országban egyedülálló képes katalógust küldünk!

OTHIS Software
Vác, Pf. 342. 2601
OTHIS — TÁRS A JÁTEKBANI

KINGFISHER CORPS



Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja, egy kar-nyúlásnyira!

Három szám megjelenése után rájöttünk, hogy kalóz progra-mokkal nem fogunk kereskedni, ezért marad a lemezűzság!

Előfizetés (Amiga Window)

1 hónapra 120,- Ft

3 hónapra 300,- Ft

6 hónapra 600,- Ft

12 hónapra 1200,- Ft

Ebben benne van a postaköltség is!

Ha 1 évre előfizetsz, tízet fizetsz és tizenketőt kapsz!

Lemezűzságunk (Amiga Window) mindennel foglalkozik, amir egy Amigást érdekelhet: Software-ek, Hardware-ek, Imagine, Assembly, pályázat, humor, Sci-fi, üzenetek stb

Szóval Amigások **KINGFISHER CORPS**, a valóra vált álom!
Kérj előfizetési csékkel!

Címünk: **KINGFISHER CORPS**, Hajdúszoboszló, Hunyadi u. 28/B. 4200

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C97B: Felix / Murray Mouse / Tonido / Storm 1 / The Last Star / World of Soccer / Mission Nada / Vioris / Weird Labyrinth / Solitax / Hypothrust / Xortyn X / Soccer Pinball / Empius Chesso / The World Kickout / Frosty Snowman

C98B: Augie Doggie / Kopido / Beach Commando / Chaos / Breakfast / Bear George / Bundesliga 2 / Detektiv 2000 / Duonold / WP Tennis 2 / Mice Push Em / Shlax Jinx / Plesio / Sphere / O10 Tankbuster / Soxy Puzzle / Fest / Ata Revenge

C99A: PP Hammer (utántöltős, 15 perc) / Turbo Tonoise (utántöltős, 5 perc) / Neuronics (utántöltős, 5 perc) / Blue A. Simulator (utántöltős, 5 perc)

C99B: Rainbow Islands (utántöltős, 10 perc) / Beverly Hills Cop (utántöltős, 10 perc) / Bonanza Bros (utántöltős, 10 perc)

C100A: Graeme Souness / Blue Baron / Ugh / Fuzzball / G Loc Pre / Geo

Matrix / DJ Puffs / Time Puzzle / Domino New / Crack / Patternia / Deliverance Old / Bouncer'92 / Pharaohs Revenge / Dreadnought 2 / Memorix / Match of Day / Battle Bars / Frankenstein'92

C101A: Robocop 3 (utántöltős, 18 perc) / Basket Playoff (utántöltős, 11 perc)

C102A: Ninja Rabbit 2 (utántöltős, 8 perc) / Black Hornet (utántöltős, 8 perc) / Teenage Shoot'Em Up / Steg / Magic Mouse / Memult / Oskar / Nobby / Diggits / Rebel Racers / Vioris / Quadrangle / Quadra

Utántöltős programok: Addams Family [10] / Atomic Robo Kid [21] / Back to the Future 3 [17] / Battle Command [20] / Blood & Guts [10] / Bod Squad [10] / Calypso [10] / Champ of Europe [7] / Chase HQ 2 [10] / Chuck Rock [11] / Clak Clak [15] / Creatures 2 [10] / Deliverance [10] / Dick Tracy [15] / Dragon Breed [13] / Dynasti Wars

[10] / Eskimo Games [16] / Fire & Forger 2 [8] / Hudson Hawk [10] / Johnny Quest [10] / Judge Dredd [10] / Laser Squad 2 [8] / Last Ninja 3 [17] / Logical [10] / Lupo Alberto [8] / Mission [8] / Narc [10] / Neverending Story 2 [10] / Night Breed [8] / Night Shift [10] / North & South [15] / Outrun Europe [12] / Pitfighter [10] / Polsworth [10] / Pub Games [8] / Renegade 3 [10] / Robocop [10] / Robozone [10] / Rolling Ronny [18] / Scooby & Scrappy [8] / Shadow Dancer [12] / Shuffle [6] / Summer Camp [10] / Summer Olympiad [15] / Super Space Inc [13] / Supremacy [10] / Teenage 2 [30] / Terminator [10] / Tintin On the Moon [10] / Total Recall [10] / Turrican 2 [15] / Utrix [10] / Un Squadron [10] / Viz [10] / Wacky Races [12] / War in the Middle Earth [10] / Warrior [17] / Wings of Fury [13] / Winter Camp [10] / Winter Supersports [20]

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db, 60 perces kazettán: 500,- Ft, 4 kollekció: 2 db, 60 perces kazettán: 900,- Ft, 6 kollekció 3 db, 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. Az utántöltős programok egyenként is rendelhetők 100,- Ft/db. áron, +200,- Ft kazetta és portóköltség. Egy kazettán 60 perc fér el. Pl. 4 db, utántöltős program +kazetta és portó: 600,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibásan másolt játékokat díjmen-tesen újramásoljuk!

Az itt látható kollekciók és utántöltős programok megrendelhetők a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

Ugye nem felejtetted el, hogy már megjelent a:

CoV Évkönyv'92

Ha még nem rendelted volna meg, akkor ne késlekedj, mert elfogy, mint a tavalyi, s akkor leszel igazán bosszús!

Ez az év is jól végződik, úgy kezdhetem hogy mindjárt fejezzem le b... mert 1.75-
 áknak nem sikerült befejezniük a bevezetőt az első oldalon, kézenfekvő, hogy tölem
 nyúlják is ezt az oldalt. Kéaz tény elé lettem állítva: már beírtuk az elejébe, hogy itt
 folytatjuk, az meg már is van adva a nyomdában. Cool! Legközelebb majd azzal jön-
 nak, hogy már beírták, hogy most torlódás miatt almerad a CoVboy Posta, mehetek
 zabot hagyni. Mivel úgy hallottam, hogy év végére már lesz vagy 700000 munka-
 nélküli az országban, úgy döntöttem, jobb ha inkább nem azólok semmit. Na szóval,
 hol is tartottam, ja igen. Micsoda dolog az? Suliban írogatni a leveleket? Minden má-
 sodik levél vagy kockás, vagy vonalas füzetlepra íródott, csak azt ne mondjátok,
 hogy éppen ez volt köznál. Az elműh hetekben érkezett levéhermes lemtől felülműha
 az előzőeket, újabb dobozokat voltam kénytelen kinevezni. Külön dobozba gyűjtöt-
 tem az italokat. Az italok között is minőségi csoportosítást végeztem. Ezt a versenyt
 azúttal a Post Office 7 lemezűség gyáhi szerkesztősége nyerte, ók ugyanis eredeti
 üveges GUINNESS sört küldtek. Nem volt semmi az Izraeli dobozos sör (CSC, Sze-
 ged), az éi-pazagó — malybe vizek töltöttek, de azért átlátszó trükk volt, és közö-
 nöm a fél decia Coltraneu ikért is, bár ennek már csak az üvege karúh a dobozba.
 Egy másik dobozba gyűjtöttem az egyéb kallékokat. Most már van 4 db. porcelán bo-
 cim, + egy kerámiám is. A használt zoknik lábszaguk alapján kb. 1 hetesek lehetnek,
 ezért az egy kicsit durva volt, legalább annyira, mint a kis doboznyi cigarettadohány,
 ami után napokig takaríthatam, de jó vicc volt. A harmadik dobozba kerültek az aktu-
 ali levelek, míg a negyedikbe az „aj ráérünk arra még” kategóriába tartozók. Ez utób-
 bi már púposra van rakva, lehet, hogy egyszer magkegyelmezek nekik, és kiömlöm
 az egészet arra a bizonyos helyre. No lassunk bele a témába..., pontosabban, hogy
 stílusos legyen, 1 parc múlva folytatjuk...



Épp ez jutott az eszünkbe (folytatás az 1. oldalról)

Nem lévedés, a CoV 29/30 összevont
 számot tartjátok a kezetekben. Mi, hogy
 egy kicsit drága? Hát mit csináljunk, ha
 ez most kétszer annyi, mint amennyi
 egyébként szokott lenni. Azért kösz,
 hogy megvetted.

Az előző számunkban már megemlítet-
 tük, hogy a jövő évi ütemezést megtalál-
 játok ebben a számunkban. Ez valóban
 így van, ott dlszeleg a 2. oldal alján, és
 ezúttal reméljük, hogy sikerül az egész
 évre vonatkozóan tanítani is.

A címlap téma lassan kezd egy lerágott
 csont lenni. Összességében azonban
 úgy ítélik meg, hogy a számítógépes
 grafikák általában mindenkinek tetsze-
 nek. Azt ebben a pillanatban még nem
 tudjuk, hogy az új év új logo mozgolom-
 nak jövőre is adózzunk-e, mert semmi
 kedvünk évente cserélni, ha még
 egyszer lecseréljük, azt már minden-
 képpen véglegesnek szeretnénk.

Nagy tetszést váltottak ki az előző szá-
 munkban a Gateway leírásban elhelye-
 zett picli fotók. Azzal egyetértünk, hogy a

negyedoldalas fotók sok információ elől
 elveszik a helyet, így ebben a számunk-
 ban kísérletekppen az újság nagyobb
 százalékára vonatkozóan bevezettük ezt
 a szlsztémát. Ezzel kapcsolatban is vár-
 juk véleményeketeket, maradjon a régi
 szlsztéma, vagy tájrujk át erre, esetleg
 vegyítsük a kettőt?

Sokan kérétek megint e teljes kataló-
 gust, az eddig megjelent leírásokról.
 Egy röpke mozdulattal kiemelhető kö-
 zépről.

Ha már itt tartunk, aktuális téma: régeb-
 bi számok megrendelése: elég sokan
 befizethetik a pénzt e „tervezett” CoV 1-
 2 utánnyomásra, holott mi nem emlék-
 szünk, hogy bárhol írtunk volna olyat,
 hogy csekket fizessetek be rá. Előjegy-
 zést veszünk fel, Ez nem azt jelenti,
 hogy pénzt is kell befizetni. Ha mégsem
 lenne utánnyomás, ók a pénzüket
 vissza fogják kapni. Az SpV sorozatból
 kifogyott az 5. szám, és már kevés van
 a CoV 3-8 számokból is, úgyhogy
 ezekre is már csak azok fizessék be a
 csekket, akinek még küldünk!

Ezen sorok írásakor még nem készült el
 a jövő évi kalkulációnk, meg azutan
 még évvégéig egy kalap új törvényt fo-
 gadhatnak el e honatyák, ami befolyá-
 solhatja a pénzügyi mérleg nyelvét, úgy-
 hogy elhamarkodott kijelentést nem
 akarunk tenni e jövő évi fogyasztói arral
 kapcsolatban. Egy biztos, az előfizetési
 díj 700,- Ft, tehát aki nem akarja, hogy
 esetleg az utcán meglepetés érje, az
 még nyugodtan előfizelhet!

Negy hírünk van, megjelent a CoV Év-
 könyv'92, e tartalomról a börtő belső
 oldalán bővebben olvashattok, ja és
 megint randelhető a CoV Evkönyv'91,
 bar az utánnyomás miah egy kicsit drá-
 gább lett!

Ezúttal nincs rejtvány, karácsonyra már
 úgysem kapta volna meg senki a nyere-
 ményt, úgyhogy a februári számban a
 mostani elmaradást pótolni fogjuk!

Itt ven elant még egy pár hirdetés, ami
 az utolsó pillanatban érkezett.

Jó szórakozást kívánunk, ja és bujék!

• C64-en utántöltés programok kezettán, Pl.
 Lords, Chuck Rock, PP-Hammer, Ninja
 Rabbit 1-2, Felbolygzott választóritékért
 lista! Hanák László, Kiskunhalas, Alsóöreg-
 szőlők 13. 6400

• Hallószlak srácok! Szarazzátok be az
 évas programkészletet tölem! Commodore
 64-os gépre, lemeze és kazettára. Számító-
 gépes újságokban megjelent programok ol-
 csón. Írj! Balogh Gábor, Maroslake, Dózse
 György u. 37. 6921

• 576-ben megjelent C64-es egyéb progre-
 mok eladása, lemezen, kazettán. Lemezes
 programok kazettás változatai. Deutch
 Szabolca, Zalakaros, Fő u. 19. 8749. Tel.:
 (06-93) 18-481.

• Eladó egy 1 éves garanciális 1541/II-es
 floppy játékokkal. Irányár: 13.900,- Ft. Ér-
 deklődni telefonon: Bp. 1898-930 (Kap-
 ronczay Zoltán)

C64 programok cseréje, eladása Gyors,
 precíz kiszolgálással. Varga Szabolcs,
 Pécs, Rákóczi út 28. 7623, Tel.: (06-72)
 36-275

• Sürgősen eladó 1 éves Commodore
 128/64 + 1570/71 floppy + 2 joy + 60
 lemez játékokkal + 100 db-os mágnes-
 lemeztár + 11 könyv. Belázs Tamás Fe-
 renc, Esztergom, Kaán u. 5/A. 2500. Tel.:
 (06-33) 12-498.

• Eladó: C64 + 1541/II-es floppy + joystick
 + 90 db. lemez tele minőségi játékokkal +
 100 db-os műanyag lemeztartó doboz +
 cartridge + szekrény 23.000,- Ft-ért.
 Toldi Árpád, Nagybalom, Fő út 23. 7561

• Plus/4-re eladó 29 lemez szuper játékok-
 kal. Szabó Péter, Vác, Gelemb utca 4.
 2600. Tel.: (06-27) 12-826

• Eladó egy C64/II + 1541/I. + 2 db Quick
 Shot II joystick + PHILIPS zöld monitor +
 kb. 10 db. lemez + resetgomb + könyvek
 Irányár. 31.000,- Ft. Kovács Attila, Monori-
 árd, Fűrdő u. 26/B. 2213

• Programokat csatolok Amigán Válaszbo-
 ríték ellenében listát küldök. Keresem a
 Secret of the Monkey Island II. tökéletesen
 működő angol verzióját. Sinka Tamás, Nyir-
 egyháza, Herman Ottó u. 2. 4400

• Sürgősen eladó egy Amiga 500 bővítve
 300 lemezzel és egyéb kiegészítőkkel. Ar
 meggyőzés szorint Irányár. 50.900,- Ft)
 Othyán Gábor, Mazóútr, Földvár út 103
 5400 (munkaidő után)

• Eladó 128K-s SPECTRUM, Interface 1,
 Interface 2, Microdrive, Datasette megnő és
 150 db. kazettányi program Cim. Pillár
 Gábor, Pécs, Bajcsy Zs u. 4. 7622 Tel.
 (06-72) 17-184

Tisztelt Commodore Világ!
(Ez nem is nekem szól, de a flúk azt mondták vegyem kezelésbe — CoVboy)
Ézúton egy kéressel fordulok Önökhöz Szeretném, ha értesítenének arról, hogy az alábbi személy (itt a nevezett személy neve és címe szerepel — CoVboy), de esetleg utaneváltatás miatt lehetséges, hogy mindez (itt egy új címet adtak meg — CoVboy), megrendelte-e a jövő évre a Commodore Világot? Mert ha ez nem történt meg, szeretnék a jövő évben előfizetőjük lenni Tisztelettel önkösök:
BALOGH ANDOR, Vásárosnamény
CoVboy: Ezt én most valahogy nagyon nem értem! Hogyne, természetesen utánanézttem (tejfordítás 60 fokkal jobbra, majd vissza balra), és megállapítottam, hogy a nevezett személy sem az első, sem a második címről nem fizetett elő a CoV-ra, így küldtem is mindjárt mind a két címre 1-1 csekket (biztos ami biztos), az mégis valahogy nem fér a fejembe, hogy lehet az, hogy valaki nem emlékszik arra, ha előfizetett egy lapra. Azért adják vissza azt a cetilt ott a postán, mert ugye, ha azt valaki elhagyja... Kár, hogy az olvasók többsége nem rendelkezik ezzel az emberfeletti képességgel, mert milyen nagy biznissz volna ezt mindenkivel eljátszani, és még egy(két) csekket küldeni (a többieknek megsúgom: persze, hogy előfizetett az úr, kétszer is, de ez maradjon a mi titkunk!).

Szegény Sanyi

Kedves Commodore világ!
(Na, ami így indul, az már valami lejm lesz — CoVboy) Tereék Sándor vagyok! Lápírszelen lakik. (Ebben a flúban egy költő veszett el — CoVboy) Programlistákat és játékleírásokat szeretnék kérni! (Értévesztetted a házszámot, a kívánságműsor nem itt működik! — CoVboy) A FLIMBOYS QUEST játékleírását és programlistáját. (Ez egy értelmes mondat — CoVboy) Felsorolom, milyen játékok leírását és listáját szeretném elkérni: (itt egy fél oldalas lista következik szuper C64-es játékok nevelvel — CoVboy) Ha tudnának küldeni kistelbontású képernyőgrafika irodalmat, azt nagyon megköszönném, de gondolom nem ingyen van az egész, átvételkor fizetem. Kérem válaszoljanak akkor is, ha nem tudják ezeket biztosítani, hogy tudjam elhívták a leveletem, vagy nem. Tisztelettel:
TERÉK SÁNDOR, Lápírszelen
CoVboy: Ami a játékleírásokat illeti, megim elég sokan nyaggattatok minket azzal, hogy ennek-meg annak küldjünk már el a leírását. A többségük természetesen már lement valamelyik CoV-ban vagy SpV-ben. Kézenfekvő a megoldás, lapozz vlasza

középre, és a listában megnézheted, van-e leírás arról, amiről áhítazol? Ha nincs, az persze nem fogja maga után vonni azt, hogy külön csak a TE kedvéért elküldjük, ezt a témát egyszer már mintha lerágtuk volna. A másik fele már érdekesebb. Hogy parancsolja a listát az Úr, disassembálva, vagy csak úgy egyszerűen hexa dump formájában, és milyen leporellón. Bár gyanítjuk, hogy Sanyi barátunk most tolmácsra szorul. Jó úgy tekintjük, hogy ez csak vicc volt. Kifelbontású képernyőgrafika irodalom nekünk nincs, de ha felugrasz Pestre, az Országos Széchenyi Könyvtárban mikrolilmen mindentéle irodalmat találhatsz kifelbontásban, szírintem akad ott a képernyőgrafika témához is Info. Az egész egyébként valóban nem ingyen van, úgy egy százasért kaphatsz olvasójegyet a könyvtárba, ez egy évre érvényes, azonban gond léphet fel, ha az átvételkor akarsz fizetni, mert úgy tudom hang- és kép rögzítésére alkalmas eszközök csak külön engedéllyel vihetők be. Biztosítás ügyében tudjuk ajánlani az AB-t, Hungária-t, Providencia-t, Colonia-t stb., bár nem tudjuk hogy ők biztosítanak-e kifelbontású képernyőgrafika irodalmat.

Az A500+ és 600 védelmében

Howdy CoVHow!
Az új CoV-ban (#28) olvastam SOT levelet, amiben rám is hivatkoztak. (Mostanában egyébként SANI a neve, elég régi lehetett az a levél...) (Megesheti — CoVboy) Izt természetesen nem hagyhattam szó (szavak) nélkül. Ami azt illeti, nem kell kétségbe esned, ha véletlenül hozzád vágnak egy 500+ vagy egy 600 gépet, ugyanis:
1. A Commodore már a múltat veszi alapgépként, az 500 és az 500+ gyártását beszüntette, tehát ezenről inkább az új Kickstart-os gépekre kezdik el irrogatni a cuccokat
2. Ha egy pruggy nem tut, az még nem katasztrófa, mert egy eszmősor a BOOT a hibás! Valamilyen oknál fogva egy-két Boot nem kompatibilis, ilyenkor a teendő: le kell installálni! (Install parancs, de a legjobb másolóba is be van építve.) Ha ezek után sem tut, akkor formattáld le, ez biztosan segít.
3. Az ECS (Enhanced Chip Set) sokkal jobb képességeket biztosít a gépnek (pl. 2 mega chip RAM), viszont néhány kompatibilitási hibához vezet a dolog (ha a készítők nem „szépen” írták meg a programokat — ez általában demókra igaz), ezért idnik el egy-két kép, és ezért „érdekes” néhány zene (nem olyan nagy katasztrófa).
4. Egy programot úgy is meg lehet írni, hogy mindkét np.rendszer alatt tökéletesen fusson, csak az ECS miatt az új gépeken lehet, hogy jobb lesz majd a proggy.

5. Az új Kickstart-nak van egy eszmősor nyelve, pl. sokkal jobban kezel a Winch-t, mint a régi, nem kell Boot kapcsoltatni.
6. Néhány demo lehet, hogy nem fog futni, de majd nemisikára átszoknak a népek, és — remélem — a krakket bűsük sem eszik majd el a felhírt programot! (I mean: az eredeti tutott az új Kickstart-tal, csak...) Mindezeket összegezve akinek SOT+ ill. 600-as gépe van, annak szírintem nem érdemes elcserelni egy sima SOT-ásra, csak azért a néhány pruggyért, ami nem fut rajta! Bye
RACHY és Methabolt INC
CoVboy: Könnyen lehet, hogy az a levél már egy kicsit régi volt, ez nálam nem szírint megiepdnek. Leveledet azért tettem közzé, mert mostanában divatossa vált, hogy van egy-két „értelmes” levél is a CoVboy postában, másrészt már úgy hozzászoktunk, hogy mi adunk helyet különböző háborúk lefolytatásának. Bár ami azt illeti ez a vita sosem lesz olyan véres, mint a jó öreg és a tellegekben száryaló flamingó közötti csetepaté, majd rálesünk, ezuttal ki húzza — legalábbis kis hazánkban — a rövidebbet.

(Hang)kártyacsata

Hello CoVboy!
A later a múltkor hazahoztam a hűségére egy 286-os A1-t. A laterom szerzett a 5 dobogós lemezt, pár stoffot fel is instaláltunk, de egy k*** állományt nem sikerült kieszolni a gépből, csak ilyen prűtyögéseket lehetett hallani. Kérlek ud meg mit kell csinálni ahhoz, hogy megszólaljon egy jó kis zene a számlógépem! Ddr: RAVASZ A TITLA Bp.
Hi CoVboy!
Segíts rajtam! A sulinkban vannak Pék-sajnos csak hercules képernyővel és nem színessel. Van már sok játéknk is, mint a multkor láttam egy másik suliban és ott szépen zenettek, de nálunk nem akat megszólalni. Azon viszont színes volt a játék, lehet, hogy ez a probléma, hogy nekünk csak hercules a monitorunk? Tud meg, mitől van az, hogy szól a zene a Pék-n? FÉKETE ZSOLT, Debrecen
CoVboy: Jujj! Összegezhetném a dolgot egy szóval, mert úgy látom ám, hogy ez a téma legalább olyan problémás, mint az ARJ-s volt. Dióhéjban elárulom nektek, hogy abszolút tök mindegy, hogy a monitor színes vagy fekete/fehér abban a kérdésben, hogy zene szól-e a játék alatt, vagy csak prűtyögés, ugyanis a zene milyensége a hangkártya függvénye, a kép minősége pedig a grafikus kártya függvénye, a kettő pedig egymástól teljesen független. Az is igaz viszont, hogy hlába van egy jó kis SoundBlaster-ünk, ha azt a játék magától „nem veszi” észre, akkor a játék indítása előtt installálnunk kell. A legtöbb PC-s játék indításakor, vagy

egy külön install program futtatásával beállíthatók a legfontosabb paraméterek (grafikus felbontás módja, hangdolgozók, memória stb.). Nos mivel ügyis jött egy — a témát boncolgató — levélke, úgy gondolom jobb, ha okosodtok egy kicsit (én meg addig elmehetek kv-zni):

Hi Guys (CoVboy, 175 and others)!
(Most inkább az utóbbi! — CoVboy)
A múltkor CoV postáiban láttam, hogy viláki — nyilván jó úk volt erre — próbálta felhomályosítani a népet az AMIGA 500+ géppel kapcsolatban. Nosza, gondoltam, ha ilyen dolgokat lehet a CoVboy-fivárból, akkor én is próbálkozom egy hangkártya ismeretével IBM-en. Azt hiszem, érdekeltet néhány emberkét, hiszen én ezeknek a kártyáknak a terjesztésével (is) foglalkozom, s eddig jó pár ember tette fel a legkülönbözőbb kérdéseket velük kapcsolatban. Szóval úgy kezdődött, hogy amikor az IBM a hetvenes évek közepén kifejlesztette a PC-t a maga kis „egyesütné” hanggenerátorával, még senkinek sem voltak különösebb igényei a hanggal kapcsolatban — látszik ez az akkori, vagy legalábbis régebbi játékiprogramokból. Azután — sok fejlesztéssel — 1983-ban piacra került az első XT. A cég sajnos kafeleptette a hanggenerátor megújítását 1985-ben megjelent az első tisztán 16 bites 386-os AT (4 MHz). Persze még ebben is a már lassan tíz esztendő hangtechnikai megoldások voltak. 1987-ben a 386-os piacra dobásakor az anyag még mindig hallgat sem akart a hanggenerátor fejlesztéséről, és mondani sem kell, hogy ez volt a helyzet 89-ben (486) és most is ez az állapot éreztem a hatásait, amikor már megvan az első 586SX-20-as gép is (1992). Pedig a számítógépek lantasztikus változáson mentek keresztül — mind a buszrendszer (ISA, EISA), mint a DOS (1.00-6.00), a perifériák, a képernyővezérlők stb. fejlődése nyomán. Kivéve persze a hangvezérlőt, a „gép nem járék eltra készült” — gyenge — érv alapján. Szerencsére azonban néhány cég észrevette, hogy az IBM nem hajlandó ezzel a problémával foglalkozni, s maguk is fejlesztésbe kezdtek. E folyamatoknak az első eredménye a DISN:Y hangkártya, amely alapvetően a digitalizált hangok megszólaltatására készült. Alkalmas ugyan zenére is, de hallatszik, hogy nem ez az igazi profilja. 1988 nyarán történt meg az igazi átfordás. Ekkor jelent ugyanis meg az AdLib hangkártya. Adami szinte elképesztőek voltak az akkori szakembereknek: 11 független hangesetornai, amelynek mindegyike önállóan programozható. FM hanggenerátor, tehát nincs megkötés a hang hullámformáját illetően, az tetszőleges vonalként megadható. Ezenkívül beállítható az ADSR görbe és a hangerő 64 fokozatban (egyes kártyákon csak 8). Rádásul 8 bites D/A konverterként alkalmas volt digitális (pl. emberi beszéd digitalizálva) hangok reprodukálására is. A hangminőségről talán annyi is elég, hogy elméletileg 11-1 MHz, gyakorlatilag (től kb. 44,1 kHz fr-

ható le általa (egy CD lejátszó ilyen érték kb. 40 kHz). Ezzel egyidőben jelent meg a Sound Blaster 1.0, amely hangban teljesen ugyanezt tudta. 1990-ben jelent meg a Sound Blaster 1.5, amely már hemenettel is rendelkezett, így mikrotont stb. is lehetett hozzá csatlakoztatni. Így továbbfejlesztve (csak technikai átalakításokkal, tehát még a „rég” AdLib hanggal) jelent meg 1991-ben a Sound Blaster 2.0, amelynek már 2 bemenete volt (egy mikrotont és egy vumit), és rendelkezett egy speciális porttal, amelyre max. 2 joystick-et, vagy egy MIDI interfécest kapcsolhatunk. Tehát alkalmassá tette a gépet szintetizátor, vagy más MIDI interféccsel felszerelt géppel (Atari, Amiga stb.) való összekapcsolásra is. A vonalbemenete alapján samplingelni (mintavétel) tudott 44,1 kHz-es értéket, ugyanígy a mikrotontbemeneten keresztül csodálatos minőségben rögzíthetünk hangokat (ez kb. azt jelenti, hogy egy jó mikrotonttal akár CD minőséggel lehet felvenni, ami bármilyen analóg magnón elképzelhetetlen). Ezek után tette fel a korlát a Sound Blaster PRO 2.0, illetve 3.0, amelyek mindezen felül még digitális I/O-val bírnak, így csatlakoztathatók akár digitális magnókhöz is (hár ezek ára még a Sound Blaster kártyákhoz képest is meglehetősen borsosak). A PRO kártyák már túlhaladnak az AdLib szabványon, stereo 2 x 11 csatornásak. Nem olyan régen kaptam egy levelet a Creative Labs-tól, melyben azt írják, hogy október végén jelenik (jelent) meg a Sound Blaster 16, amely már szinte maga a tökély: 2 x 22 csatorna, 2 x digitális I/O, 2 mikrotontbemenet stb. Szóval jelenleg itt tartunk, de a magam részéről viláslódnék tartom, hogy Creative-ek hűek lesznek nevékhöz és nem hagyják itt abba, hár az is igaz, hogy a programok 75 %-a megrekedt az AdLib szabványnál, és már nem igazán támogatnak egy multiszerenhipersuperaditívágokkal rendelkező kártyát, meghagyva azokat a specialistáknak.

Thanks in advance, guys!
FRANK TAMÁS (DOKI), Budapest
CoVboy: Köszl a „tómór” infót hangkártya ügyben. Ettől persze még sem Attila, sem Zsolt PC-jén nem fog megszólalni a zene, de azért nekik is tanulságos lehet mindaz, amh most itt közzétettünk, meg a többieknek is. Én a kérdést egyébként nagyon egyszerűen megoldottam, a magnó mindig ott bőmből a PC tetején, hogy ti erre nem gondolhatok...

Ismét cool a terjesztés

Mélyen tisztelt Valaki!
(Azért a flúk mindjárt tudták, kinek címezték a levelet — CoVboy)
A szombathelyi CoV olvasók nevében köszönjük a Szombathelyre küldött 4 — nem viecelek 4 azaz négy — CoV-ot! Ennek köszönhetően akik nem fizettek elő rá, mert bíztak a bejáratott újságírókban, nagyon-nagyon meglepődhettek, amikor a tisztelt illető trillázó hangon

csak ennyit mondott: „Nincs. Nem jött”. En is így jártam. Miután felmossak és elvittek az elmegyógyintézetbe, rádöbbenem, hogy nekem nem lesz meg a CoV 27. száma. Hihetetlen! Ennyi szép év után 3 hét múlva kiengedtek, és gondoltam utolsó reményként elmegyek a SZÜV Computer-M Műhely szaküzletbe, ahol illett volna CoV-ot kapnom. Ott tájékoztattak, hogy nem is lesz többet, mert összevesszék Önökkel. Elszalt az utolsó remény is! De van megegyés! Ez a levél. Megtennék, hogy elküldök nekem a CoV 27-ik számát (és ha közben megjelent — a 28-at is) utánvétellet. Nagyon örülnék neki. Bízok Önökben!

CZELÉD SOLI, Szombathely
CoVboy: Furdalt a kíváncsiság, hogy beleguggantsak a „szigorúan titkos” terjesztést statisztikába, és érdekes dolognak lettem szemtanúja. A Hírlapkereskedelmi Igazgatóság vidéki terjesztési kimutatása Szombathely — területi — vonatkozásában a következő adatokat mutatta: CoV 25 - kiszállítva 188 pl., eladva 148 pl., remittenda 40 pl.; CoV 26 - kiszállítva 100 pl., eladva 90 pl., remittenda 10 pl.; CoV 27 - kiszállítva 120 pl., eladva 14 pl., remittenda 106 pl. No Comment. Legközelebb talán érdemes lenne megnézni, véletlenül nem széknek használja-e az újságáros a felbontatlan CoV csomagokat, csak vgyázz, nehogy CoV helyett meg székét kapja tőle, bár meg mindig jobb, mint a székrekedés. A SZÜV-nél meg nem tudom mi fecsegnek össze-vissza, tudtommal senki sem veszett össze velük, egyszerűen csak annyira nem volt forgalmuk, hogy kölcsönösen nem látjuk értelmét erőltetni. Az újságokat egyébként elküldtük a címre, a CoV 27 teteje még meleg és ott van rajta a szombathelyi újságáros nadlágjának a nyoma is.

DISK-AID

Szevaszt CoVboy!
A CoV 27-es számában olvastam Kovács Balázs levelet, melyben felvetette a NoName lemezek minőségének hiányosságait. En most szeretnék mindenkinek segíteni, akinek ilyen problémája van. Leírom, hogy én hogyan teszem használhatóvá ezeket a lemezeket:
1. Formázni egy olyan formázóval, ami nem ellenőriz vissza (pl. File Copier).
2. Tölteni egy directory-t, ha nincs, nem foglalkozom tovább a lemezzel!
3. Betölteni egy olyan programot, amivel blokkonként meg tudom állapítani a hibát (pl. Undergrund Network). Letölteni a hibás blokkok track- és szektor-számát.
4. Betölteni újra a File Copier-t, és a BAM-ban letölteni a hibás blokkokat. A végelszámolásnál ennyivel kevesebb szabad blokk kell, hogy legyen!
A lemeze csak file-ok másolásával dolgozz! Helló! VB HÉ! M BALÁZS, Pécsny

CoVboy: Az átalad között ötletem nem rosaz, bár az én tapasztalatom ezek-kei a „hibás” lemezekkel az, hogy átalában a 2. pontig lehet velük eljutni, és akkor létrejön a CoVboy's Big-Mac a lábam előtt: egy sor levél, egy sor NoName lemez, egy sor levél, egy aor NoName lemez, egy sor levél...

MESE a CoV HQ-ról Egy olvasó képzelgésel a HQ-ról:

Épp ez jutott eszembe:
Nú pákány! Ittől egy szubjektív CoV HQ bemutatása (ahogy én elképzelem) CoVboy! Majd a végén minősítheted. Now, lemme see:
Egy romos kis hérház, valahol Pesten egy eldugott utcában. A földszinti ablakból ördögi zajok és szagok szűrődnek ki: printerek csicseregnek, egyszerre övölt négy, különböző játékiprogram zenéje, és egy recsegős PUF szám: A lehúzott redőny résein tömény bagófüst & kocs-maszag szűrődik ki, valahol valaki (lehet, hogy nem a HQ-ban) ordenárén káromkodik. Talán kerülünk heljebb! A lépcsőház pokoli egy darab: omladozó vakolat, erős dohszag és egy döglött macska — ez utóbbi a levelestáda tetején lebzsel. Aprópó levelestáda! Itt a Jénő egy marha nagy leveleszákkal az egyik kezében, másikban fél liter borral — egy öt (5!) literes demizsonban! Épp medítál. Megzavarom: pusztító erővel rugom tőköm. — Melyik ajtó nyílik a szerkesztőségbe? — Kérdezem. Öveges tekintettel rámnéz, elmosolyodik & így szól: — A kettes — Oh! Az itt van mindjárt jobbra. Elnyomott moraj hallatszik a „CoV HQ” feliratú névtáblát viselő ajtó mögöl. Mély lélegzetet veszek és lenyomom a kilinest — esengetni nincs értelme. Az ajtó kifarul: a pár sorral feljebb említett hatások csapnak meg, csak a négyzetben. Döbbenien a kijárat kapura nézek, ahol a postás boldogan kacagva veri szét a macskát az immár üres demizsonost (—>zson). Elvágva a visszavezető út. Befelé!
Az előszoba: Yikes! A földön mindenhol levelek! A füst fojtogat! A zaj pokoli! A fogasról két hómbáldzó dzsekké és egy fárdu Gun Shot joystick lóg. Na és ott egy ritka ronda kalap is. Kinek van gusztusa ezt felhúzni? Nint, a sarokban egy cuki kis szemétdomb lelt otthonra: pár sörösdoboz, egy azonosíthatatlan típusú számítógép kellemes társaságában. Prima! Gyérünk beljebb!
A klotyó: Bűdös van és sötét. Azért nyugodt és otthonos hely. Szimpatikus. Na jó, ki innen, he a...
Nappaliha: Illi nagyözemben folyik a CoV készítése. Homályos alakokat látok a sűrű füstben. Fel & alá rohangálnak a vibráló monitorok & a printerek között. A szoba egy viszonylag tükörs zugában egy gépfűző dolgozik (khm... gépel). A falon címlaptervek lógnak, a földön a mágneslemezek szanaszét hevernek. A pisllákoló lámpa körül legyek

százit kévernek. Ille, ott a...
Konyha: Szerintem itt még a disznók sem zabálnának... Ugyanis étel semennyi nincs, pia viszont akad bőven. Jele: a Gorenje hűtőláda tele sörrel... és két üveg pezsgő is van valahol az alján. Valaki a delirium tremens állapotában horgyog egy nyitott szemecében. Na jó, egy szoba még hátravan. A...
Hálószoba: Az ajtón felirat: „Csordaátvonnulás 16-17h & 5-7h”. Benyitok. Az elem táru (sörös)üveghegyen túl egy alpári nagy íróasztal terül el, tele stó-cokkal emelt levelekkel és egy hupikék telefonnal. Itz lenne a göré helye? Ja, mégsem, hiszen ott van CoVboy! Kényelmesen hever egy kényelmetlen hokedlin, szájából egy ormótlan szivar lóg ki (úgy füstöl, mint egy gyár), egyik kezében egy levelet tart — melyet elmélyülten olvas —, másikban egy sörösdüveget (Balatoni világos), melyből egy másfél méteres szívószál vezet a szájába. A falakról lóg a szívmintás tapéta, a plafon kormos a sok füsttől. A levélhegy alatt valahol egy magnó üvölt. Belépiemre felnéz a levél (?) (inkább PlayCoVboy) olvasásából, és bizonyos üstöke alól ráammered: — Ki vagy? — kérdezi reszelős hangon. — Párkányi Gergő vagyok...
PÁRKÁNYI GERGŐ, Pécs
CoVboy: Úgy látom újabb egyének kívánnak Robert Redford nyomdoka-lba lépni. Élek a minősítés lehetőségével, még mielőtt bárki is beleélné magát ebbe a színes irományba. Az eldugott utca stimmel, de nem Pesten, a francnak lenne kedve minden nap átcaplatni meg vissza valamelyik hídon. Az ajtón a CoV HQ felirat stimmel, de nem jobbra, hanem balra kell menni a kapu után. Előszoba és konyha egyben van, a pár aörösdoboz az nagyon sok aörösdoboz, alattuk az azonosíthatatlan típusú számítógép az egy megboldogult Spectrum. A hűtő nem Gorenje, hanem Cslinár, az sem rossz, csak olcsóbb, de valóban tele van sörrel. Nincs külön nappali és hálószoba, egy nagy azoba van, azután ha valaki eldől, akkor háló, egyébként meg nappali. Homályos alakok nem rohangálhatnak a monitorok és nyomtatók között, mert az asztalon mindent letaposnának, tekintettel arra, hogy egy hosszú. L alakú asztalon minden „szépen” (khm.) sorjában egymás mellett van. A pisllákoló lámpa búrja van tele bogarakkal, és nem legyekkel, hanem egyéb szárnyas jószágokkal, legfőképpen még a nyári szünnyogokkal. Szivarral nem élek, a Balatoni világos meg túl gyenge, a szívószál pedig túl hosszú, másfél méteres szívóazállal azlppantának egyet, az üveg kiürülne, s még a számig el sem érne a jó kis nedű. A tapéta nem szívmintás, a plafon meg frissen festett, úgyhogy a korom már eltűnt, a magnó ugyebár meg a PC tetején van és nem a levélhegy alatt, de ezt már egy előző válaszban tisz-

táztam. Ja és hupikék telefon sincs, csak egy szürke (mert poros). A többi stimmel!

Csak egyszerűen egy levél

Prológus:
Middón THE KING második tanévét kezdé a „TBC”-ben és uralkodása első évébe lépe, új kalandokba keveredve a „CoV” című folyóirat/ könyv/ újság/ enciklopédia/ lexikon jövőhéből. Góh! Hilda lovasszobrának (ez valami sivatagi lsten? — CoVboy) keresése új tudatol veve, miután a fenn említett torrásban fontos adatokra bukkana THE KING, VII.É, SOMA, A KOPASZ, és ANTI (ja és API). Ők mindannyian örvendeztek vala, a hare kezdetét vevé.
Hi Kávboy! (Ja, hogy még csak most kezdéd, akkor leülök — CoVboy)
Na, szóval van itt egy kis bibi! Mégpedig az, hogy most dupla számot jelentettek meg, így dupla az élvezet! Tehát, akkor, nos, szóval... Remélem örülsz, hogy újra megtekintheted 664 block tree-s mikrochipeid, feledve a CoVboy posta idegítő munkáját, mint a lent említettekől is kiderül, még mindig Commander 64-es vagyok, és még mindig próbálok átváltani PC-re. Szóval újra itt az ősz, végre vége a larszálnak és nyaratásnak (hát én ezt azért így nem mondanám — CoVboy), és az ember, illetve CoVboy the KING újra belemélyedhet a tanulás/ a munka/ CoVboy posta (/párna — CoVboy) felszínébe (az alja kit érdekeli?). Nagyon feszengve vártam a Kov szeptemberi számát (kábé úgy, mint egy narkós, aki már egy hónapja nem repült) (hű, micsoda költői kép — CoVboy). És megötl! (Igyekszünk a jövőben 28 naponta megjelenni, jó? CoVboy) A CoV #27. Mivel alapvetően szado- és mazo- kluhtag vagyok, ezért legalább 1 mp-ig ültem a becsukott CoV előtt, és ezzel hatalmas kínokat okoztam magamnak. Nini, az anyósom! Viszont miután rájöttem, hogy nincs anyósom, más irányban kezdtem keresgélni. Itz egy löfe! Igen! Akár hisztek, akár nem, ez egy löfe! Én már látam ilyen lovat, és ezzel a vita be is van fejezve! (Miért, ki vitatkozott veled erről? CoVboy) Más. Micsoda?!? Csökkenteni a CoVboy postát? Nem, azt nem lehet! Jól vigyázzatok, mert megvonam az anyagi támogatásokat (600,- Ft). (Hé, hol marad az a százaz? CoVboy). A francha a rejtvényekkel! Tudtam a Viz-et, a Narco Police-t és a Dragon Strike-t is, de mindig elcsúszok egy Racall-héjon. A hirdetésekben megígérttem, hogy egyre többen szeretnének megszabadulni a jó öreg Commodore-tól. Árutók! Fűj! Gyávák! Cserbenhagyják a Commander Royal Brigadét!...and this is the Continue!
Szóval megériük! Megkaptam a CoV 28-at is. (Aml azt illeti, elég gyorsan sikerült megírnod ezt a levelet — CoVboy) Micsoda borító, kár hogy olyan nagy a GC kép (most nem olyan nagyok a képek, örölsz? CoVboy). Elő-

szór az ártalom, hogy a munka jött el a lóhú Agip kutyáján. Azt írod nagyon drágá minőség a Metaller mániá. Hát nem tudom, lehet, hogy nagyon jó az az íze, de én megvágyok nélküle is. Most épp Nirvánt hallgatom. Ahogy ezt az előfizetési nyereségüket olvasgatom, lassan kezd világossá válni előttem, hogy előfizető leszek (viszasszálvonom az előbbit, a CoV 27-ben még nem tudhatád, hogy hibádzik egy százas — CoVboy). Viszont én az állagtról eltérően nem húzok partelhőt magam után, ahogy a postára ruhának (nem mindegy, az a lényeg, hogy rohansz a postára — CoVboy)... Udvozlom Lameet a potenciális vevőt Mucsáról, akarim mondani Keeséről, az a szám az örs skálán lényegként kapott osztályzatok alapján 3,9 lett, ami nagyon jó, remélem ennél csak jobb lesz! Ja most olvastam a hírdéseket között, hogy valami Plus/4-esek csapatát alakítanak. Mi az? Mar az eltekintőt is ki lehet szökni? Azt ajánlom, ha a CoVboy postában torlódás lesz, akkor olyan torlódást csináljanak, amelyet meg Osztyapenkó sem látott. Boldog húsvétot!

MEGYESTCSABA The KING, Bp.
CoVboy: Neked is!

Forgószínpad

Csa CoVboy!
Írhatnátok néhány szót az RPG-k általános szabályairól. Ja kellene egy Bard's Tale III (rendes) térkép is, mert esavárog benne az ember, de még Brihaszt sem találom meg. Írhatnátok az SSI varázslatairól is. Ismerse-e valamilyen

megoldást arra, hogy hangszóró hogy lehet a C64-esre csatlakoztatni? Gondolom nem nagy meglepetés, hogy vagy hang van a TV-n, vagy kép.

GODÓ GÁBOR, Eger.

CoVboy: A CoV Évkönyv'92-ben a Pools of Darkneas leírás elején megpróbáltunk adni egy kis alapozást, ezt tudjuk ajánlani. BT III. ügyében is kaptam már vagy 300 levelet. Az összes BT III. térképet le tudnánk nyomni a CoV-ban, mondjuk folytatásokban, de úgy is elvinné mondjuk 1 éven keresztül számonként 8 oldalt! Én nem a hangszórós trükköt ajánlanám, hanem mondjuk a TV (nem Junosztty véletlenül?) videobemutetését beépítését (ezt még egyébként egy Junosztty-on sem gond megoldani). Ja, hogy azt ki vállalja? Hívj fel néhány azervízt, ahol Commodore gépet is javítanak, ott majd adnak neked bővebb felvilágosítást.

Helló CoVboy, 0,75, 1 és a többiek!

„A CoV 28. 8. oldalán a leírás végén még csak annyit sem áll, hogy köszönet Döbör András beledi olvasóknak...”

DÖBÖR ANDRÁS, Beled

CoVboy: Gy.k. a LDRDS leírásról van szó. Nos ehhez kaptunk vagy 10 helyről tippeket, ötleteket, ilyen alapon 10 thank-ot is kioszthattunk volna. Ezer bocsánat, felehetőleg nyomdahiba lehetett, vagy a vágó sokat ivott és a nevedet levágták a lap aljáról, vagy esetleg a flúk feledékenységéről lehet szó. Velem lehet beszélni: FIGYELEM!!! Köszönetet mondunk Döbör András beledi olva-

sónak a LDRDS leírás elkészítésében nyújtott segítségével, mert — feltehetőleg — az ő segítségével nélkül ez a leírás nem készülhetett volna el.

Helló boyantya!

„A borító 78 %-omnak tetszik...”

PASZTOR MIKLOS, Papukai

CoVboy: Nagyon tudlak sajnálni! Mióta vagy egyébként leszazálékoltva?

Hi téhéntu!

„Bocs CoVboy, hogy rapid gyakorlat a kevés angol tudásomat. Én csak a CoV 10. részét akartam. Nem kell nekem semmilyen más újság, könyv és nem akarok gépet sem venni! Örülök, hogy ki tudtam fizetni a 70 Ft-ot, de csak azért is beletettél 4 db. megrendelőlapot + 1 csekket, amely csak arra vár, hogy adjam és feladjam, vagy pedig kidobjam a szemétesbe. Azt hiszed, hogy egy milliomos kölyköt fogtál ki? Hát akkor knppantál!... BARNALASZLO, Bp.

CoVboy: Kopp. Most boldog vagy?

Ha azt hiszed, hogy szabadidőben mindenféle levelezőlapokat és csekket pakolgatok holmi CoV 10-ekbe, akkor nagyon tévedsz. A CoV 10-ekbe, még két évvel ezelőtt a nyomda pakolta bele a megfelelő kellékeket, tehát ha nem tévedek, akkor azon a csekken 540,- Ft áll, vagyis a két évvel ezelőti előfizetés díja. Nyugodtan befizetheted, s majd mi szépen cserébe elküldjük a CoV 13-21. számokat, hiszen azzal a csekkel arra fizetsz elő. Gondold meg, ilyen előfizetés sehol nincs, egyszerre kapod az egész évi összes számot.





576 KByte

CoV



GREMIX Bt.

ACOMP Kft.



Valhalla Páholy



COMPUTER Karácsony

December 12-13-án 9-19 óráig
A Budapesti Műszaki Egyetem Aulájában
(Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.)

Programbörze-cserebere, szoftver és hardvervásár profioknak és igényes amatőröknek

BEMUTATÓK: Amiga 4000, Atari FALCON, új programok, hardverek, számítógéptitkok, tippek-trükkök, szenzációs modem-kapcsolatok, BBS-ek.

Asztalfoglalás és Információ: **Csokonai Művelődési Központ**
(1153 Bp., XV. Eötvös u. 64-66. Tel.: 1690-495, 1892-240/fax)

Belépődíj: 50,- Ft, diák, katona, nyugdíjas: 30,- Ft

Keressd a CoV standját a földszinten, a pénztár mellett belra, ahol folyóiratok és szakkönyvek kaphatók jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje alatt!

Minden kedves olvasójának Kellemes Karácsonyi Ünnepeket,
valamint CoV-ban gazdag Új Esztendőt kíván
a CoV szerkesztősége!

KARÁCSONYI AKCIÓ!

AMIGA 500	38.900,-
------------------	-----------------

AMIGA 500+	44.900,-
-------------------	-----------------

AMIGA 600	46.900,-
------------------	-----------------

AMIGA 2000	64.990,-
-------------------	-----------------

Commodore 64	12.900,-
---------------------	-----------------

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17. Tel.: 183-1817, FAX: 251-2523.

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-14 óráig

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!

A Computer Karácsonyon meglepetésekkel várjuk vásárlóinkat!

Pinball Dreams Competition!!!

1992 december 12-13-án megrendezzük az Első Országos Flipper Versenyt Amigán. A fődíj egy eredeti Pinball Dreams II.!!!

Részletekről a helyszínen